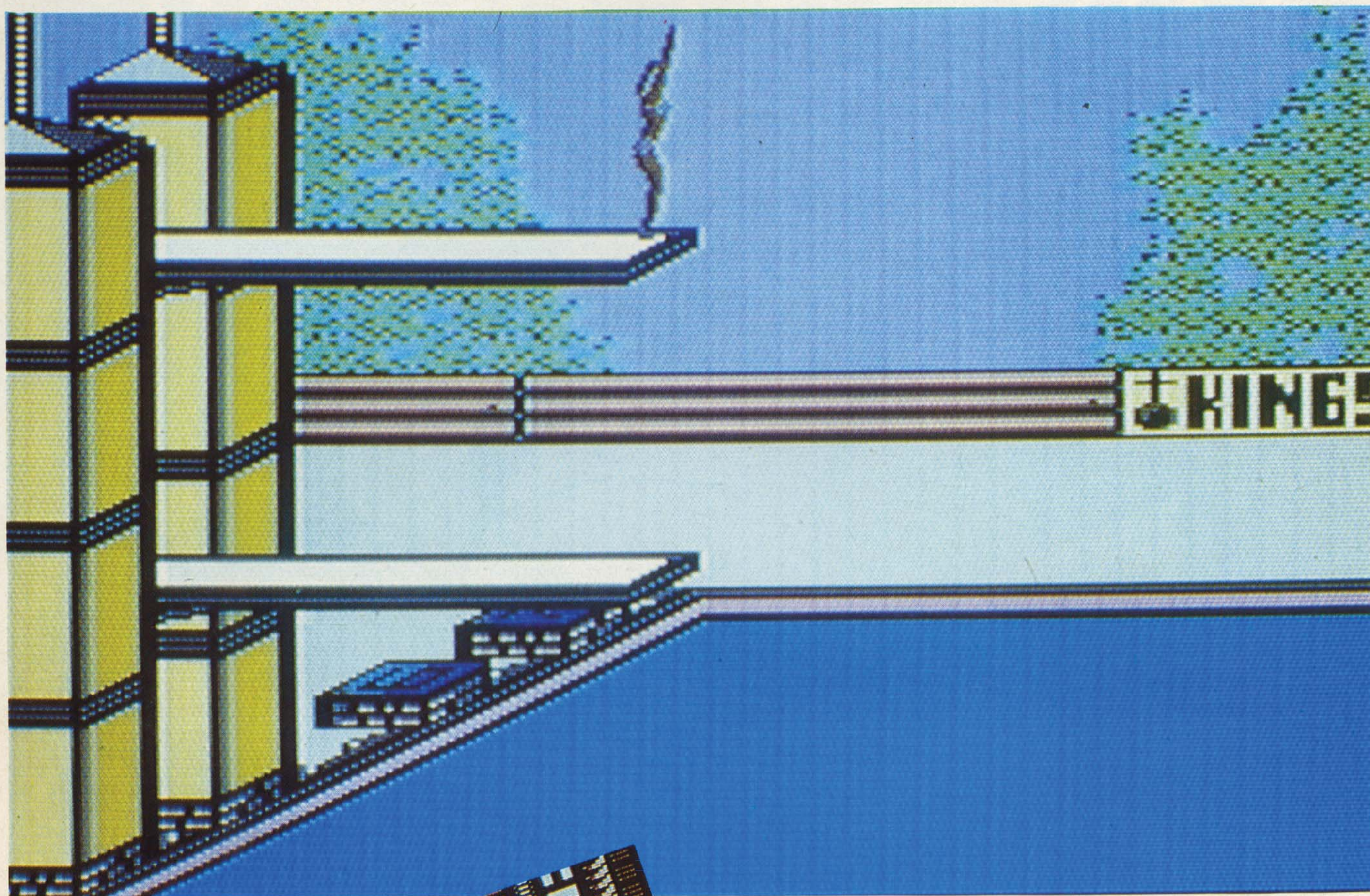
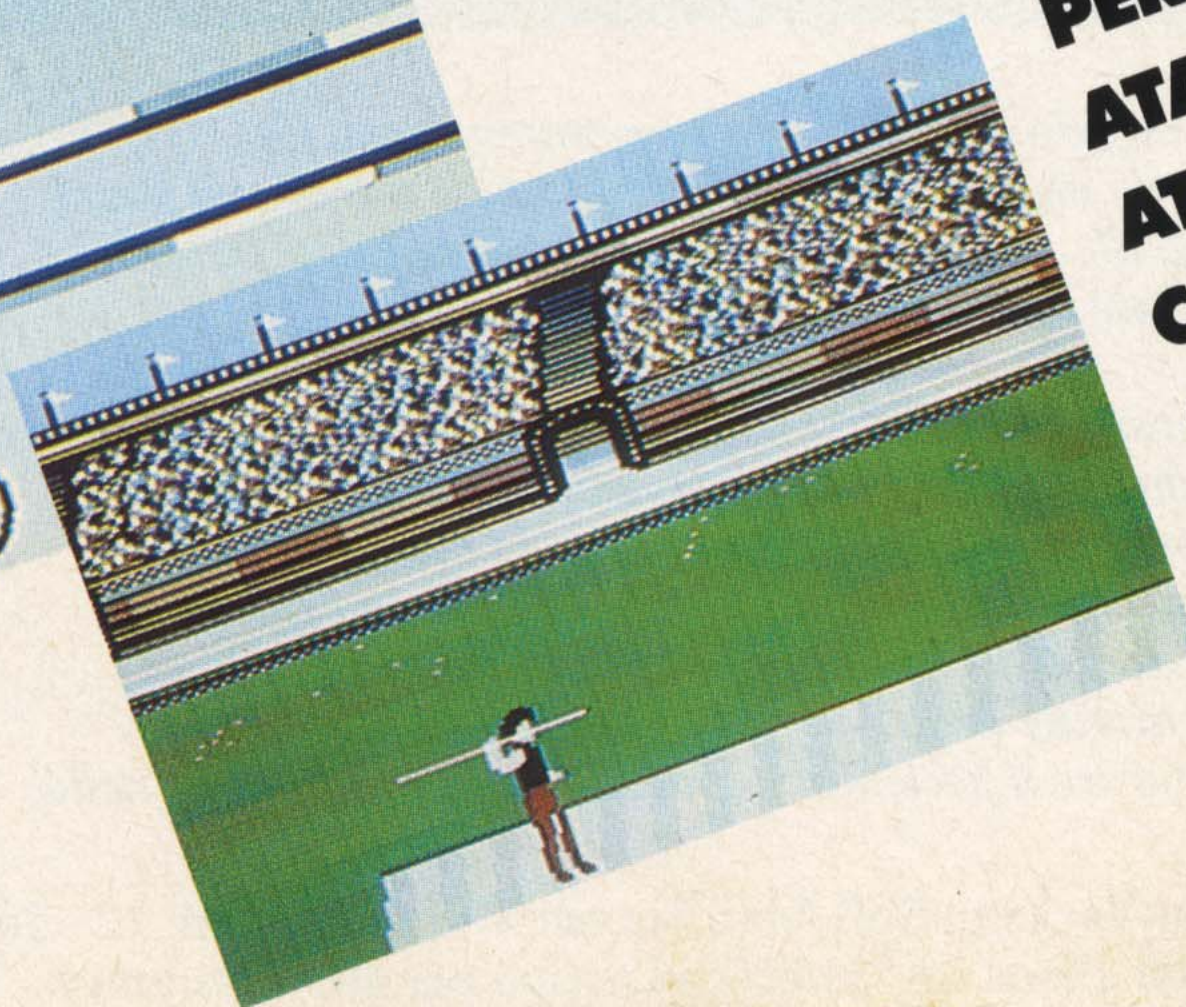
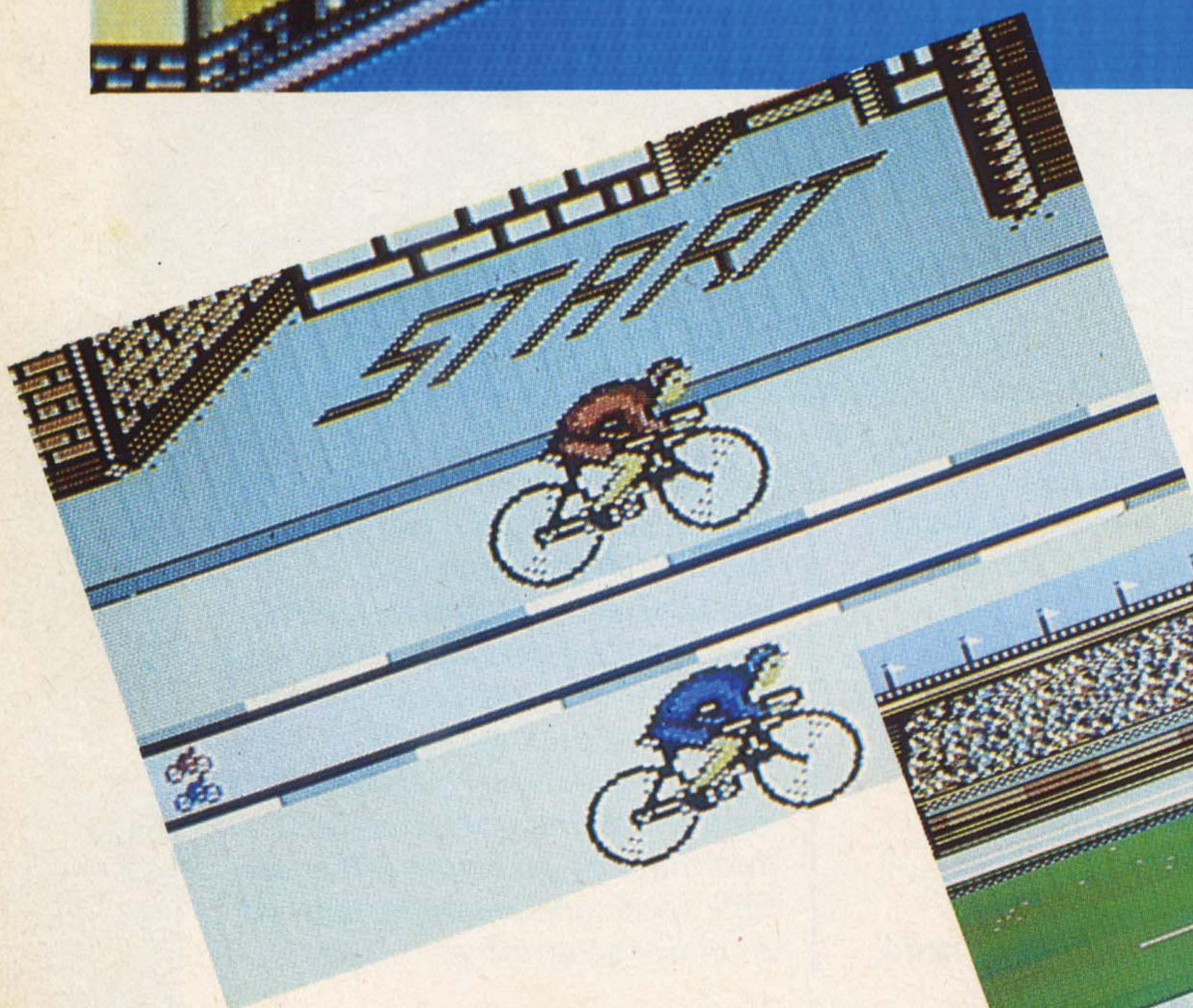
SUPPLEMENTO A BIT N° 88 NOVEMBRE 87

SUMMER EVENTS:
FINALMENTE PER C16!

PER
ATARI ST
ATARI XE/XL
COMMODORE 16
COMMODORE 64
SPECTRUM

PIRATES!
CHASE FAME &
FORTUNE ON THE
HIGH SEAS
The Action-Adventure Simulation
PIRATES! è un viaggio nel mar delle Antille durante un periodo turbolento e denso di capovolgimenti quale fu il 17esimo secolo.
Il tuo ruolo: capitano di una nave corsara, pronto a conquistare (o perdere) enormi fortune. Imparerai ad usare le armi dell'epoca e dovrai mantenere alto il morale della ciurma per scongiurare il pericolo di un ammutinamento.
Per ottenere ciò che un pirata desidera - ricchezza, potere, prestigio ed un po' di romanticismo - dovrai scegliere le spedizioni più lucrative, stringere le alleanze più proficue e negoziare i maggiori profitti.
PIRATES è una splendida combinazione di arcade, avventura e strategia molto giocabile ed accattivante; nella confezione troverai una bellissima mappa del mar delle Antille ed un manuale di 88 pagine con le memorie del capitano Sydney e brevi note sul periodo storico; una parte dedicata alle Indie occidentali introduce agli avvenimenti di quel periodo mentre l'ultima parte fornisce informazioni sulle navi dell'epoca, sulle spedizioni più importanti ed un indice geografico.
Disponibile presso Jackson Soft Mail Service - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano. Per Commodore 64 cassette Lit. 23.000, disco Lit. 35.000; in arrivo per altri computers. È un'altra esclusiva Lago snc. Tutti i diritti riservati.

BIT GAMES

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIRETTORE
Diego Biasi

REDAZIONE
Alessandro Diano
Paolo Cardillo
Fabio D'Italia
Luca Mantegazza

ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi

FOTOGRAFIE
Paolo Galvani

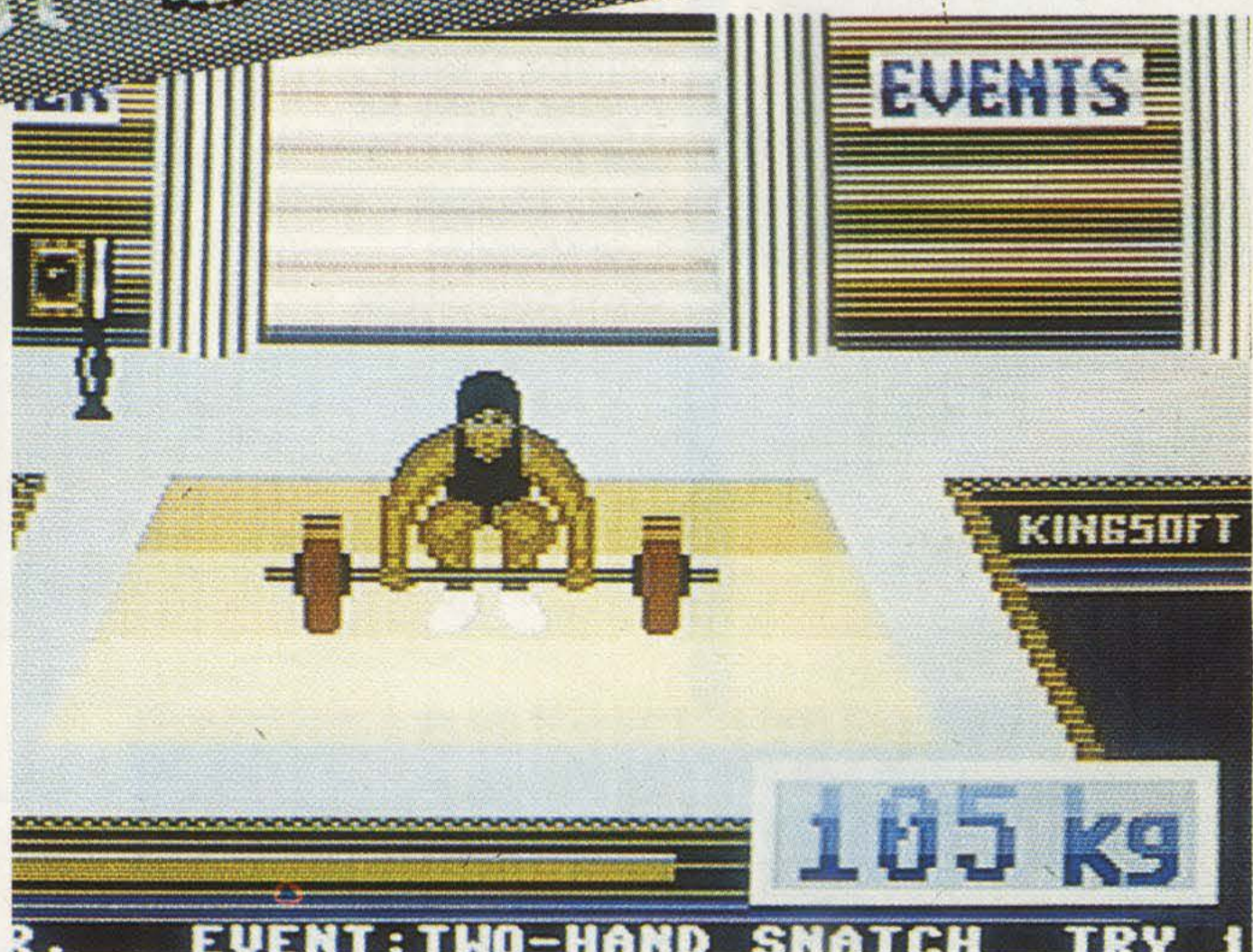
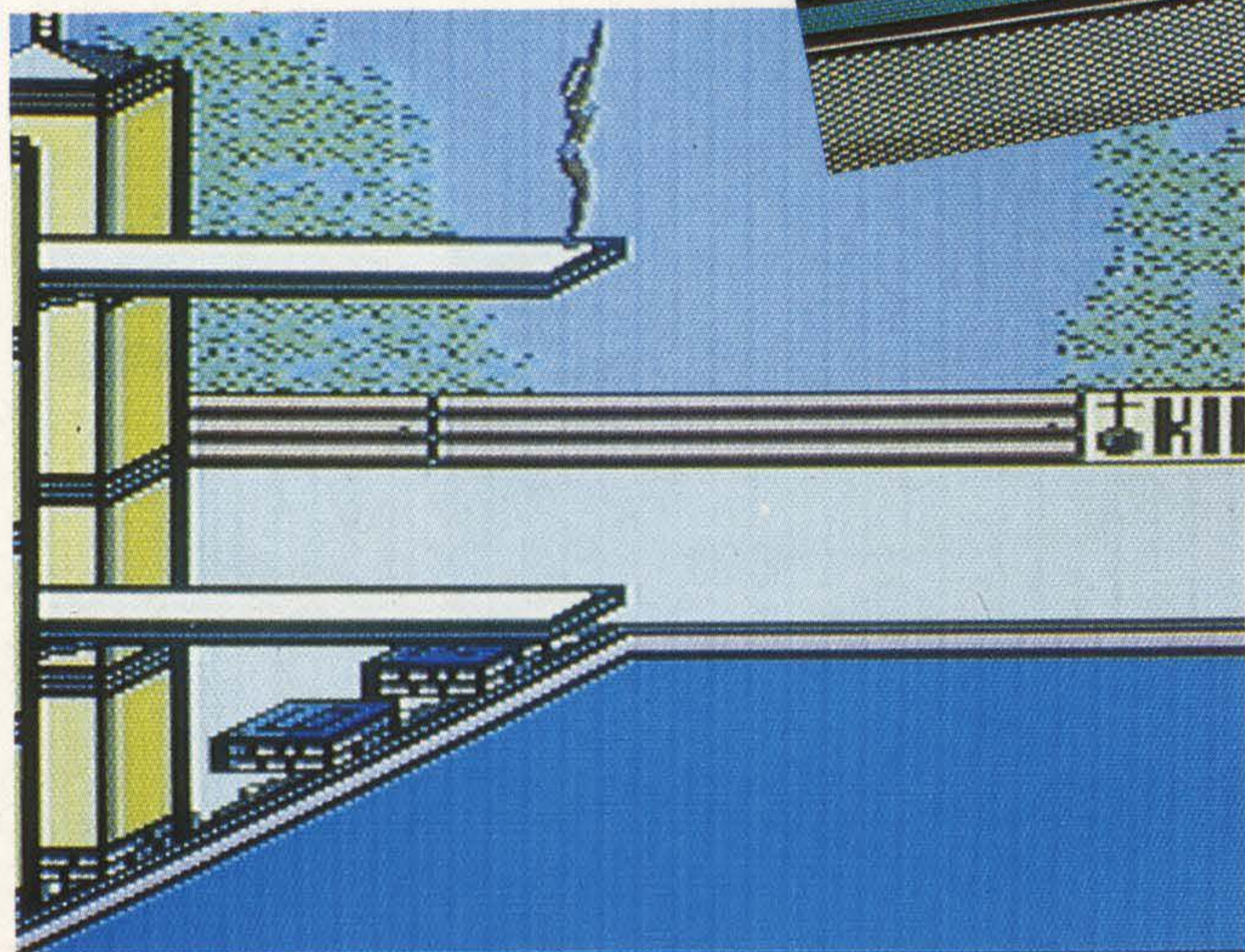
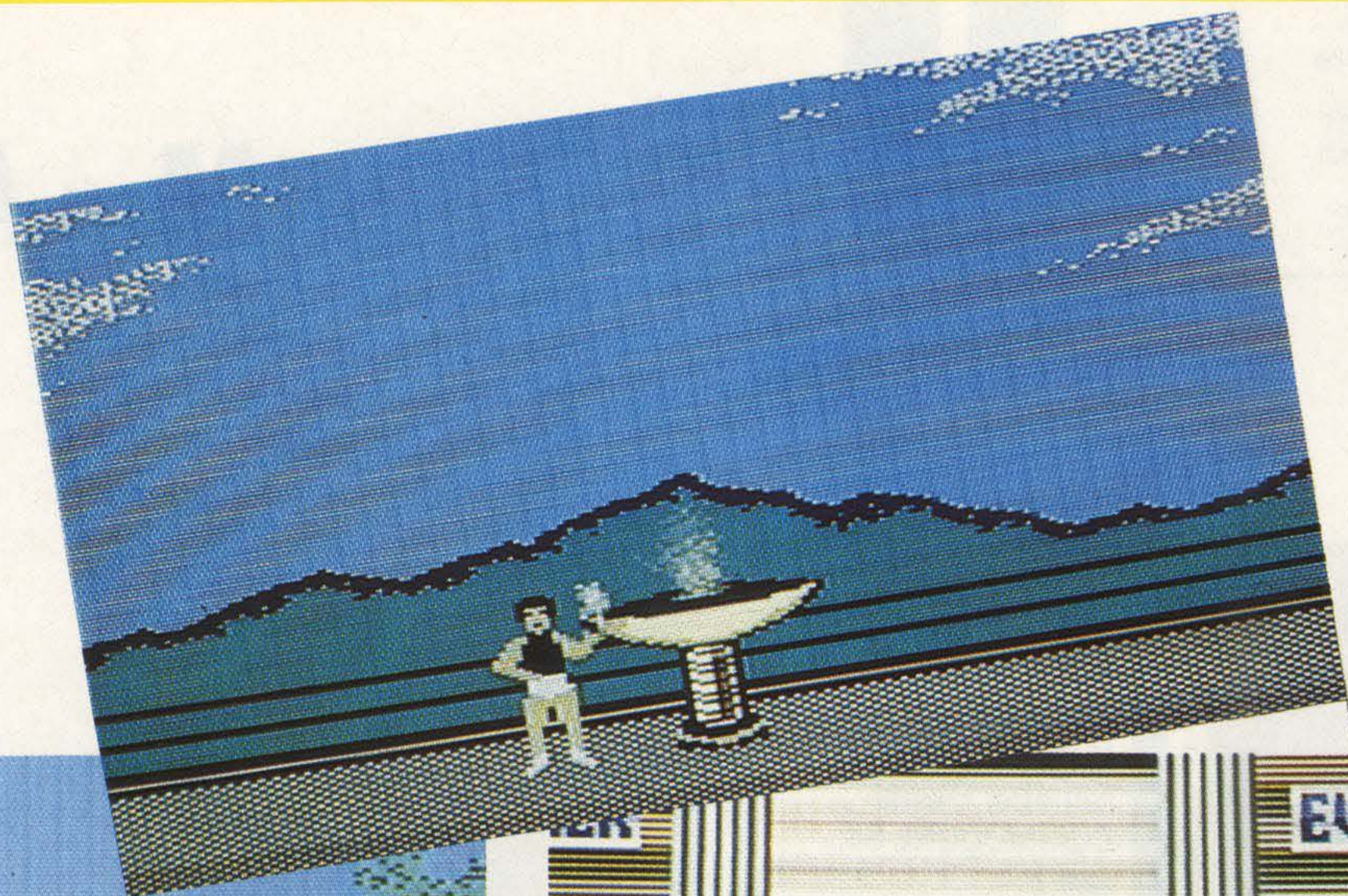
SOMMARIO

Il nostro servizio di vendita per corrispondenza in collaborazione con la Lago s.n.c. è semplice da usare: basta scegliere tra i giochi in catalogo, compilare il modulo e spedirlo alla Jackson

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

SUMMER EVENTS

ANCO per C16-PLUS/4
Prezzo: L. 18.000

Dopo le versioni per la quasi totalità degli elaboratori presenti sul mercato, è alfin giunta la versione per C16 e Plus/4 delle "Prove Estive" che tanto successo di critica e di pubblico hanno riscosso sino ad ora.
Confortata da ciò, la Anco Software presenta uno dei migliori

lavori di Udo Gertz, uno dei programmatori la cui bravura è pari alla sua megalomania, cioè notevole.
Ma, indubbiamente, i meriti ci sono: grafica e sonoro sfruttano al meglio le capacità dei due Home regalando immagini e "soundtrack" alle quali erano abituati gli utenti possessori, come minimo, di un CBM 64; la giocabilità è rimasta identica se non migliore ed i particolari "inutili ma belli" sono presenti in tutto il loro fascino.
Dicevamo che non manca proprio nulla ed infatti il gioco inizia con varie schermate di presentazione che fanno pregustare l'abilità del designer che, puntualmente, di quadro in quadro non andrà smentita.
Si arriva così alla cerimonia d'apertura che rispecchia fedelmente tutti i particolari, volo delle colombe incluso, ed al menù principale dove si ritrovano tutte le opzioni.
La prima è il Number of players e consente la scelta da uno a quattro giocatori; seguono le tre opzioni principali del gioco:
Compete in all events: si prende parte, a livello di competizione, a tutte e sette le prove previste.
Compete in some events: consente di scegliere le prove nelle quali gareggiare, senza doversi per forza sorbire quelle eventualmente non gradite.
Practice some events: è l'opzione d'allenamento; le prove scelte potranno essere ripetute continuamente sino all'introduzione di un "No" alla domanda di ripetizione "Again?" ma gli eventuali record ottenuti non verranno registrati nell'omonimo tabellone.
Quest'ultimo è accessibile con "See world record" in modo da sapere quali sono i tempi/misure/punteggi da battere; è necessario però, registrare i nuovi record al termine di tutto il gioco (prima di spegnere il computer!) in modo da poterli ricaricare ed aggiornare successivamente.
Per fare questo esiste l'apposita opzione denominata "Load/save records" con la quale si carica/salva il file dei record da/su cassetta o dischetto.
Iniziando il gioco, invece, verrà chiesta l'introduzione del proprio nome e della nazionalità di appartenenza, della quale si ascolterà il relativo inno nazionale, e si entrerà quindi nel merito delle prove vere e proprie.
Il primo impegno riguarda il nuoto cosiddetto "a farfalla" (o delfino) che prevede due nuotatori per ciascun concorrente, ciascuno dei quali deve percorrere la vasca due volte (andata + ritorno); chiaramente il secondo parte quando il primo tocca il bordo della piscina da dove è partito.
Così come nella realtà il defino rappresenta lo stile più faticoso, anche in Summer Events la versione videogiocosa non è da meno: bisogna agitare freneticamente il joystick a destra ed a sinistra per guadagnare velocità, ed in alto per mantenerla con

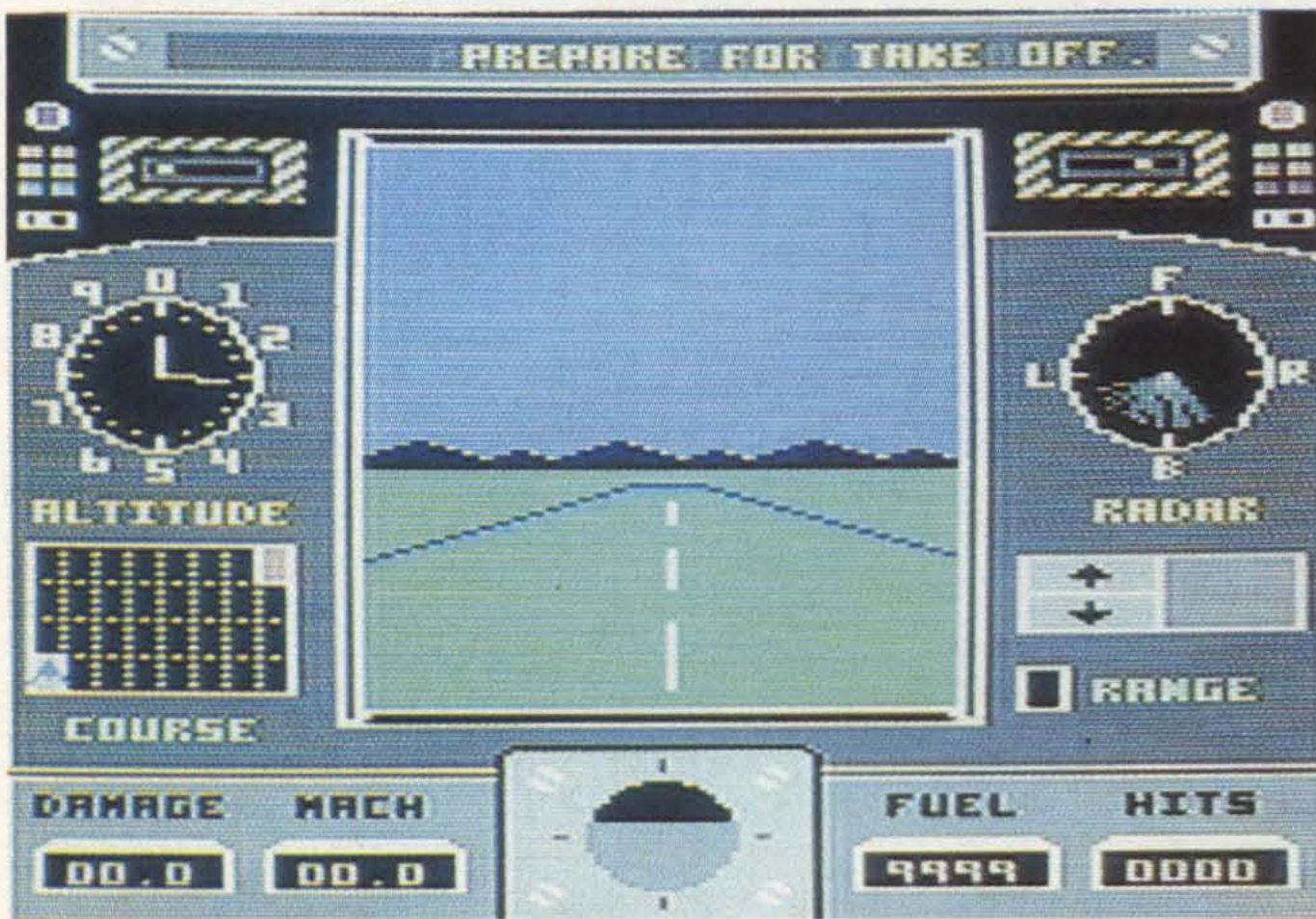
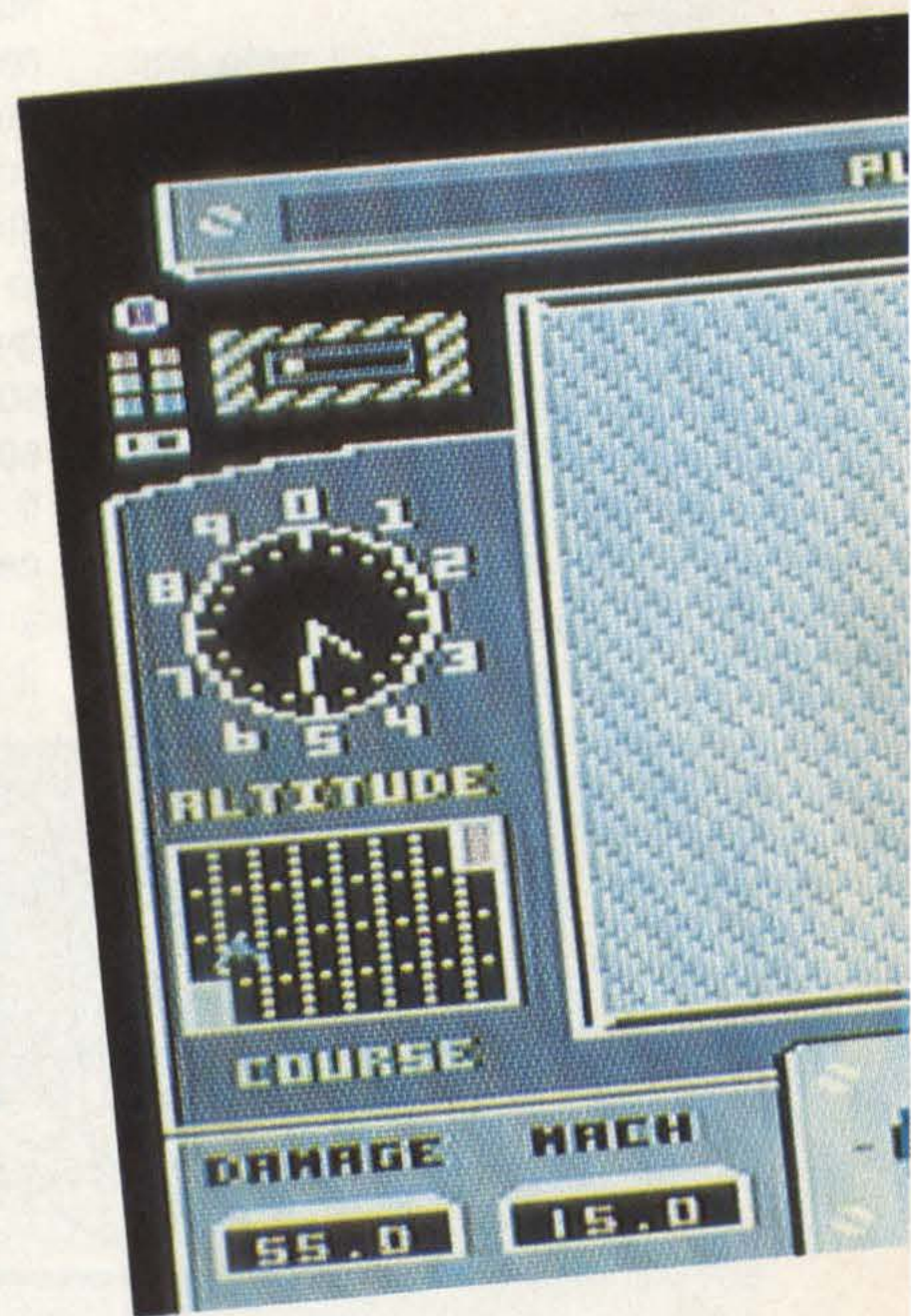
delle respirazioni, possibilmente costanti.
La seconda prova è il salto con l'asta ed è davvero ottima la sequenza dei comandi da impartire all'atleta per rispettare il tempismo che è necessario nel relativo sport: con il fire si inizia la corsa, quindi si abbassa l'asta (joy in basso) e ci si scaraventa verso l'alto (joy su), alla massima elevazione ci si dà un colpo di reni (ancora in basso), ed infine si lascia andare l'asta (tasto fire) in maniera che cada "lontano" dal materasso di ricaduta; l'atleta si muoverà di conseguenza in modo davvero realistico.
Chiaramente la difficoltà della prova sta nella scelta di tempo che, via via che aumenta la misura da saltare (si inizia da quattro metri), richiede un tempismo sempre maggiore.
Segue il lancio del giavellotto dove si guadagna velocità con ripetute pressioni sul tasto del joystick e si scaglia l'attrezzo spostando la leva a sinistra per un tempo proporzionale all'angolo col quale avverrà il lancio stesso; ciò significa che la pressione sul joystick deve terminare quando il giavellotto ha raggiunto un'inclinazione di circa quarantacinque gradi.
Molto divertente è la prova successiva del tiro al piattello: da due rampe laterali usciranno da posizioni, angoli e con velocità differenti, ben quaranta piattelli in otto round, in ognuno dei quali si hanno a disposizione solo cinque colpi che non possono quindi essere sprecati: con il mirino a disposizione si deve cercare di "distribuire" un colpo a ciascun piattello.
Il prossimo "event" è quello dei tuffi; ogni giocatore ne ha a disposizione uno dalla piattaforma alta ed uno da quella bassa.
Prima di ogni tuffo si può scegliere uno dei quattro stili previsti (in avanti, all'indietro, rovesciato ed inverso) e quindi modellare il proprio salto a piacimento con la velocità delle capriole: joy in alto = molto veloce, joy a sinistra = veloce, joy a destra = lenta, joy in basso = molto lenta, prestando attenzione soprattutto all'entrata in acqua: dev'essere il più verticale possibile.
Segue, quindi, il ciclismo su strada, nel quale si deve semplicemente raggiungere il traguardo prima dell'avversario; per questo si deve "pedalare col joystick" proprio in senso rotatorio, seguendo le indicazioni di una freccia che dà il giusto ritmo di corsa. Non si deve perciò agitare disperatamente la cloche ma seguire le indicazioni in modo da "ingranare" e poter così aumentare in progressione.
L'ultima fatica è quella del sollevamento pesi; da un minimo di settantacinque chilogrammi, è possibile scegliere il peso da sollevare ed impiegare i due stili diversi a disposizione; "strappo a due mani" e "di slancio"; in entrambi, i movimenti sono sostanzialmente quattro: prima si afferra l'attrezzo, quindi lo si porta sopra la cintola, poi lo si solleva sopra la testa nel modo previsto ed infine si stendono le braccia per sollevarlo del tutto; i relativi comandi da impartire richiedono anch'essi la corretta scelta di tempo e sono i seguenti: basso, alto, basso, alto e quindi un rapido movimento destra/sinistra per distendere il sollevatore; nello stile di slancio è richiesto anche l'alto/basso nella terza fase, per aiutare a portare il peso sopra la testa.
Al termine di ogni prova ci sarà una cerimonia di premiazione con l'attibuzione delle classiche tre medaglie (ed inno nazionale per l'oro!) e la visualizzazione del medagliere di tutti i concorrenti sino a quel momento: davvero simpatico!
Dopo la visione della cerimonia di chiusura, quindi, possiamo vivamente raccomandare Summer Events come la massima espressione di ciò che si può fare con un C16 (e Plus/4): se avete tali computer non lasciatevelo scappare perché è un gioco di indubbia validità che diventa ancor più divertente in sfide a quattro partecipanti!

Alessandro Diano

GRAFICA	**9**
DIFFICOLTÀ	**7**
ORIGINALITÀ	**6**
CONVENIENZA	**9**

X-15 ALPHA MISSION

ACTIVISION per C-64
Prezzo: L. 18.000

Le forze militari americane sono in stato di allarme rosso. Un gruppo di terroristi ha realizzato e messo in orbita una base spaziale equipaggiata con armi in grado di distruggere completamente intere città e, successivamente, ha inviato al governo americano la richiesta di un ingente riscatto, pena la distruzione dei principali gruppi urbani. Per riscattare l'orgoglio nazionale è stata così realizzata una speciale versione dell'X-15, in grado di raggiungere e distruggere la base avversaria.

L'X-15, infatti, è senz'altro l'aereo più veloce del mondo; è in grado di raggiungere la esaltante velocità di 7800 Km/h ed ha una altezza massima di 108000 mt e, nel contempo, è abbastanza piccolo da non essere facilmente individuato da un radar.

Abbondantemente provvisto di carburante e di missili aria-aria, questo gioiello è sulla pista in attesa del pilota che, naturalmente, siete VOI!

La Missione Alfa consiste nell'attraversare tre distinti strati atmosferici fino ad avvicinarsi alla base, e, quindi, raggiungerla con un modulo che imbarca una squadriglia di robot guastatori i quali dovranno essere da voi telecomandati in modo da raggiungere i diversi sistemi di arma della base per neutralizzarli. L'obiettivo finale è la distruzione completa della base, provocabile distruggendo il generatore principale.

In tutto vi sono sei parti distinte: decollo, bassa quota, nuvole, volo orbitale, avvicinamento alla base e neutralizzazione della base; nelle prime quattro fasi ci troviamo ai comandi dell'X-15, mentre nelle fasi 5 e 6 pilotiamo il modulo di sabotaggio.

Nelle fasi 1, 2, 3, 4, 6 la nostra visione sull'esterno è di tipo soggettivo, mentre nella fase 5 abbiamo la visuale diretta del mondo esterno.

La grafica è di tipo vettoriale a trasparenza, cioè vediamo le linee che compongono gli oggetti esterni e, attraverso di essi, il paesaggio sottostante, mentre le dimensioni della "Finestra" sull'esterno sono ridotte, in modo da velocizzare la gestione grafica delle immagini.

I movimenti sono complessivamente fluidi, ad eccezione del mirino che si muove vistosamente a scatti, anche se la caratteristica non impedisce il puntamento ed il tiro di precisione. La grafica è sempre chiara e godibile; unico neo l'indicazione della direzione che non è infatti affidata alla tradizionale bussola, bensì alla rotazione della sagoma dell'aereo dentro il quadrante N.T.C. (Computer di navigazione).

La strumentazione è una versione ridotta della strumentazione tipica di un aereo militare; è presente anche il machmetro che, comunque, non è di nessuna utilità reale, non avendo il pilota alcun controllo sulla velocità.

Al riguardo dobbiamo sottolineare che questo gioco NON può essere considerato un simulatore di volo, essendo quasi del tutto privo di una base scientifica; noi pensiamo però che l'autore, avendo inserito elementi come la prima fase, abbia avuto la pretesa di giustificare questo gioco anche da un punto di vista emulativo, in quanto l'intera missione è comunque giocabile e, a nostro parere, raggiunge il giusto compromesso tra una eccessiva facilità ed una eccessiva difficoltà, qualità mancante a diversi giochi anche più "belli" di questo.

Il previdente autore, inoltre, ha tenuto conto del fatto che i giocatori potrebbero essere abituati al modello di comandi aeronautico (avanti per picchiare e indietro per cabrare) oppure al modello inverso.

Chi usa il secondo non deve fare nulla, chi usa il primo deve solo premere lo SHIFT LOCK. Proseguendo nella parte critica, si sente la mancanza dell'opzione di pausa e dell'impossibilità di giocare con la tastiera; inoltre le istruzioni non spiegano il passaggio dalla fase 2 alla 3 ed alla 4: ve ne parleremo più avanti.

Finalmente il gioco: la prima fase è quella di decollo; dopo il conto alla rovescia dobbiamo fare collimare la manetta della potenza con quella consigliata in quel momento.

Le due indicazioni compaiono nella finestrella che dà la visuale sull'esterno e consistono in due indici che si muovono orizzontalmente lungo due scale; l'indice superiore è il livello di spinta consigliato mentre quello inferiore è la attuale manetta.

Con il bottone premuto aumentiamo la spinta, tirando indietro il joystick la diminuiamo.

Ci viene concesso solamente un lieve margine di errore, al di fuori del quale il motore a razzo entrerà in stallo ponendo fine alla nostra missione.

Una volta decollati, invece, ci si troverà in volo a bassa quota; la nostra posizione di decollo è indicata sul quadro N.C.T. con un quadrato verde, mentre la base spaziale è indicata da un quadrato rosso.

Dobbiamo quindi orientare l'aereo sempre verso la direzione della base, tenendo conto del fatto che il propellente imbarca-

to ha un limite e, quindi, non dobbiamo allungare troppo il percorso se non vogliamo precipitare.
Durante il volo (che consiste nelle fasi 2, 3 e 4) dovremo compiere due balzi di quota, che ci porteranno dapprima a livello delle nuvole e, poi, in orbita alla stessa altezza della base nemica; prima di raggiungere il quadrato rosso dobbiamo quindi già essere nella fase 4 (volo orbitale).
Non esiste un punto preciso dove poter effettuare i balzi verso l'alto, in quanto sono subordinati (ecco ciò che le istruzioni non dicevano) all'abbattimento di un certo numero di nemici, e precisamente: 8 elicotteri nella fase 1, 6 jets (ce ne sono 2 tipi) nella fase 3 e 8 satelliti nella fase 4; nella fase 2 bisogna anche scansare con dei mutamenti di quota 5 di quegli strani oggetti a forma di stella a tre punte.
Nella fase 4, dopo aver distrutto tutti gli 8 satelliti, dovremo evitare alcuni oggetti di tipo analogo alle stelle a tre punte della fase 2; il loro numero non ha importanza: per arrivare alla base è sufficiente portare l'aereo al limite in alto a destra del quadrato rosso sullo schermo N.T.C.
A questo punto dovremo individuare la base (che ha la forma di una grande X), inquadrarla e centrarla sullo schermo visivo e posizionare il mirino al centro di essa; ci verrà quindi richiesto un codice d'accesso, da selezionare muovendo il joystick.
Tale codice viene sempre fornito all'inizio di ogni missione ed è diverso di volta in volta, per cui è necessario tenerlo a mente per non compromettere l'accesso alla base.
Le fasi 2, 3 e 4 sono meccanicamente uguali: il joystick controlla un mirino all'interno della finestra visiva; muovendolo correggiamo la mira, ma se tocchiamo i bordi della finestra modifichiamo altezza e direzione, a seconda di dove si trova il mirino. I missili nemici possono solo essere evitati ed il sistema migliore è variare la propria direzione, essendo poco efficace con tali missili il cambio di quota. Viceversa, è perfettamente inutile sterzare con l'altro tipo di missile, che deve essere evitato con variazioni di quota; ricordatevi poi di ripristinare sempre la direzione dopo ogni virata. La fase 5 inizia con l'inserimento del codice di accesso: assistiamo così al lancio del modulo di sabotaggio e subito dopo la scena cambia mostrandoci una visione del modulo e degli asteroidi vaganti nella zona.
Qui bisogna coprire tutta la distanza verticale dalla base, evitando gli asteroidi. Una volta giunto in fondo allo schermo, il modulo riparte dalla cima di esso e il procedimento viene ripetuto finché si arriva alla sequenza di atterraggio: i comandi a nostra disposizione sono l'accensione dei razzi frenanti (joystick in avanti) e le due direzioni destra e sinistra; tenete un occhio sulla distanza e frenate una volta vicini: un urto troppo violento distruggerà il modulo!
A vostra disposizione avete solo due moduli, persi i quali l'X-15 verrà bombardato e distrutto.
Nella fase 6 dobbiamo pilotare i robot guastatori alloggiati sul modulo in modo da distruggere tutte le armi sulla base; la sua superficie cela anche diversi meccanismi di difesa che distruggeranno i robot se voi non distruggerete prima loro. La schermata mostra due settori: il settore visivo (in alto) e quello dei comandi (in basso); l'unica cosa da tenere d'occhio non è tanto la parte visiva quanto il primo indicatore circolare a sinistra. Esso indica i movimenti che si devono fare con il joystick: se verranno eseguiti alla perfezione riuscirete a completare la missione, altrimenti perderete un robot. In totale ne avete 8 per modulo e, quindi, 16 in tutto. Si deve però tener presente che il sistema di neutralizzazione delle armi nemiche consiste nel fare esplodere un robot vicino ad ogni arma; essendo i robot commisurati alle armi, se ne perderete anche solo uno avrete fallito la missione. Una volta che i robot sono a contatto con le armi, l'indicatore "ARM" inizierà a lampeggiare: premete il fuoco e robot e arma esploderanno; premetelo quando non lampeggia e avrete perso un robot. Se avrete fatto tutto correttamente, potrete godervi dalla cabina dell'X-15 una spettacolare esplosione e potrete tornarvene a casa dove vi aspettano gloria e onori. Come considerazione finale, dobbiamo dire che l'autore ha tentato con un certo successo di mescolare tra di loro elementi tipici di generi di giochi diversi: in X-15 bisogna non solo sapersela cavare a mitragliare velivoli, ma occorre anche una certa attenzione ai parametri del volo, nonché una certa determinazione a salvare se stessi e le città americane.

William Baldaccini
Paolo Cardillo

GRAFICA	7,5
DIFFICOLTÀ	6,5
ORIGINALITÀ	7
CONVENIENZA	7

MEGA-APOCALYPSE

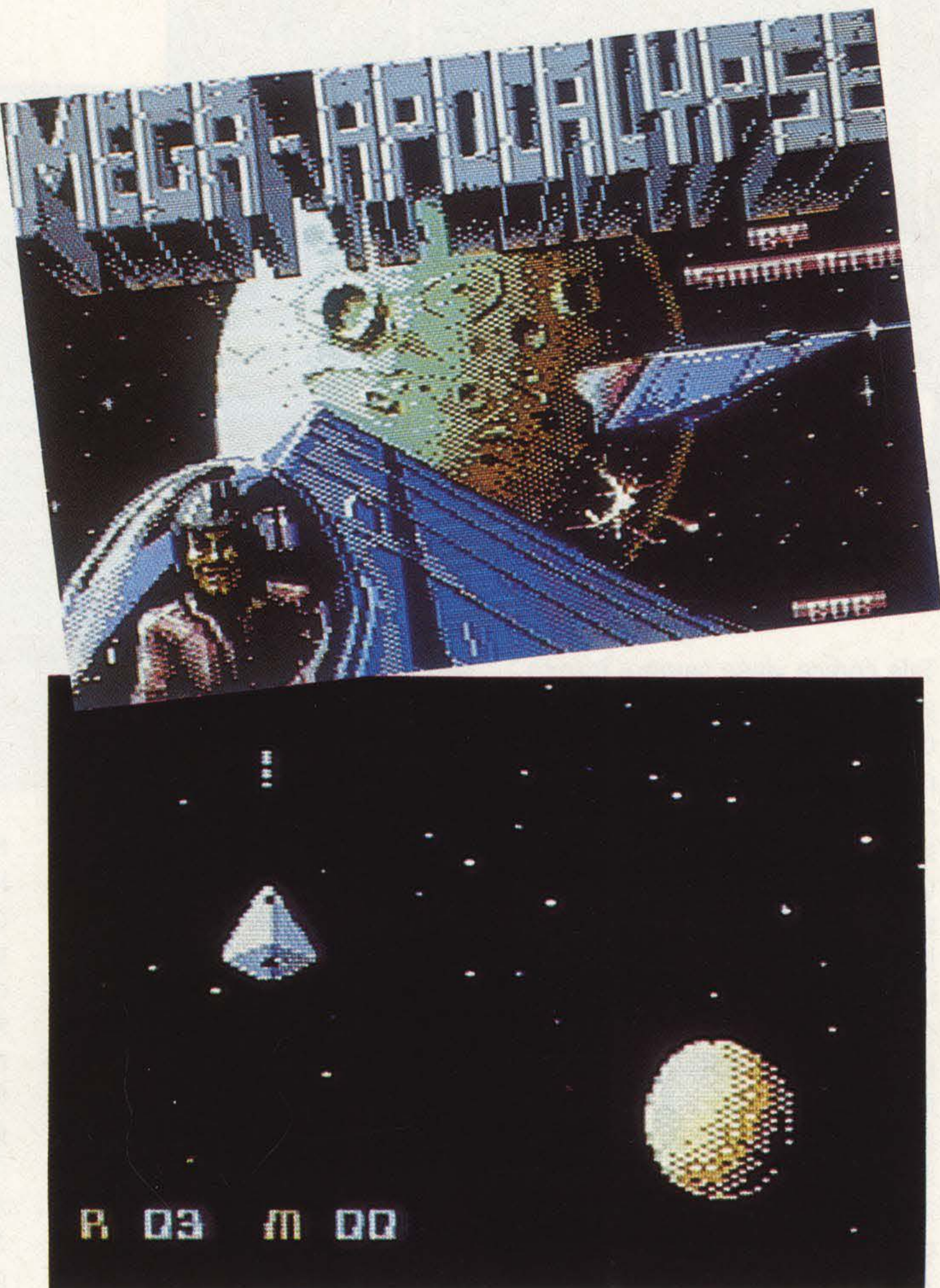
MARTECH per COMMODORE 64
Prezzo: L. 12.000

La figura del nostro affusolato mezzo di combattimento spaziale si staglia in un paesaggio costellato unicamente da astri, una tranquilla fetta di cosmo la cui immobilità quasi ci irrita.

È proprio tutto tranquillo, e noi siamo tipi che non riescono a resistere agli innati impulsi distruttivi, vogliamo creare il panico e seminare morte e distruzione (!, n.d.r.). Così decidiamo di far saltare tutto in aria: dal minuscolo satellite al più grande corpo celeste che ci capiti a tiro; prospettiva leggermente fuori di testa ma al livello delle nostre risapute incongruenze...

E il gioco si svolge proprio così, con il nostro mezzo a bombardare a ripetizione tutto quello che gli capita a tiro e che consiste esattamente in pianeti che rimbalzano per lo schermo e quasi "cercano" la collisione con la nostra navetta per distruggerla, e comete che seguono la nostra scia per schiantarsi contro di noi e vaporizzarci.

La particolarità dei pianeti, è che si tratta di corpi celesti che, all'inizio, si presentano come piccoli satelliti gravitanti e, a mano a mano, si ingrandiscono fino ad assumere le dimensioni di un vero pianeta. Non chiedeteci perché, ma si dà il caso che questi pianeti schizzino come degli ossessi in tutte le direzioni, in traiettorie che sembrano avere un'impostazione casuale di movimento ma, in realtà, mirano allo scontro per disintegrarci con la loro enorme forza d'urto.

Quando sono ancora in forma di microscopici satelliti, è facile provocarne la deflagrazione con alcune raffiche del nostro potente raggio-laser; una volta "cresciuti", la situazione si fa un pochino più problematica, e ci vorrà un maggior numero di colpi i quali, progressivamente, causeranno l'indebolimento del pianeta, il quale lampeggerà quando in procinto di esplodere.

Lo stesso discorso vale per le comete che, più che altro, scorrazzano alla base dello schermo; anch'esse vanno tempestate di colpi, pena la nostra eliminazione per collisione.

Benché quasi privi di freni inibitori di fronte allo stimolo distruttivo, ci accorgiamo però che qualche corpo vagante nello spazio può risultarci di una qualche utilità, e spesso l'utilitarismo riesce ad addomesticare smanie e istinti, almeno per qualche istante.

Ci rendiamo conto che alcuni oggetti erranti per il cosmo possono offrire nuove prospettive: intravediamo la possibilità di soddisfare ancora di più la nostra libidine, quindi la freniamo per un attimo, incameriamo gli oggetti e scopriamo che questi infondono nuove abilità al nostro mezzo: Velocità extra, navicelle extra, possibilità di rotazione, missili. Valeva la pena arrestare le nostre smanie per un attimo perché adesso, aumentata la potenza dell'astronave, possiamo sbizzarrirci ancora di più nella nostra frenesia distruttiva. Sì, perché all'inizio noi possiamo spaziare per l'intero schermo mantenendo però la prua diretta unicamente verso nord, le nuove abilità dopo l'acquisizione degli oggetti ci consentono, ad esempio, di ruotare su 360° gradi, di aumentare l'intensità di fuoco, insomma una vera pacchia per un orgasmo distruttivo di soddisfazione! Provate a lanciare un missile all'indirizzo di un planetoide e osservate l'appagante processo di frantumazione, che è il vero nirvana, la pace dei sensi per gli appassionati di shoot'em'up.

Se unite a tutto questo il vertiginoso senso di rotazione delle stelle sullo sfondo avrete la frenesia fattasi videogame, con un senso di caos e furore che MEGA-APOCALYPSE sprigiona da tutti i pori; ma non è finita!

Sono comprese delle opzioni che consentono di giocare in due simultaneamente, come alleati o come nemici, e diventare solo schizzoidi in mezzo a una sarabanda moltiplicata per due.

MEGA-APOCALYPSE è un gioco non facile, che non richiede ingente presenza di materia grigia nell'encefalo quanato una maledetta prontezza di riflessi e capacità di decisione nell'arco di un millesimo di secondo.

Per facilitarvi il compito dovreste neutralizzare i pianeti quando sono ancora dei piccoli satelliti (ottenendo inoltre dei bonus) perché quando aumentano le loro dimensioni diventano ingombranti e un corpo consistente che schizza alla velocità della luce è qualcosa di difficile da evitare. La frenesia è inoltre sottolineata dalle splendide realizzazioni musicali in polifonia di Rob Hubbard che comprendono commenti vocali e sfruttano nientepopodimeno che cinque voci invece delle solite tre.

Non chiedeteci come ci sia riuscito il magico Rob, fatto sta che riesce sempre a stupirci con le sue geniali trovate, azzeccando sempre il "commento" sonoro più aderente al carattere del gioco. Per quanto riguarda l'impostazione scenico/grafica del "più incredibile mega shoot'em up mai apparso per C64" (testuale!; n.d.r.), niente da eccepire: nonostante non si raggiungano livelli di eccellenza, l'effetto è soddisfacente e la resa grafica dei platenoidi riflette perfettamente la loro consistenza; il tutto ad alimentare tensione e frenesia e probabilità per tutti noi di un sano esaurimento nervoso...

Paolo Cardillo

GRAFICA	**7**
DIFFICOLTÀ	**9**
ORIGINALITÀ	**7**
CONVENIENZA	**8**

FEUD

BULLDOG SOFTWARE per ATARI XL/XE - Compatibilità: tutte
Prezzo: L. 5.000

L'originalità è forse una delle caratteristiche che contribuiscono maggiormente all'apprezzamento di un videogioco e, se ad essa è affiancata una grafica lodevole ed una giocabilità superba, allora non si può che consigliare lo stesso a quanti siano delusi dalla mediocrità dei prodotti in commercio.

Assumendo il ruolo di un mago (Learic), ci si propone come scopo quello di contrastare, come nella miglior tradizione favolistica, il proprio antagonista (Leanoric) per mezzo di incantesimi più o meno efficaci.

Vagando per i numerosissimi sentieri e villaggi che costituiscono il vostro campo d'azione, sarete in grado di reperire ogni sorta di ingredienti utili al coronamento di ogni magia. Lo schermo presenta, oltre al campo di gioco, una parte inferiore costituente l'insieme di informazioni che vi permetteranno di giungere allo scopo prefissovi: dal libro indicante gli incantesimi e gli ingredienti necessari per "prepararlo", si passa allo "status" dei due maghi, per giungere ad una bussola il cui ago si posizionerà sempre nella direzione del vostro avversario. Non si tratta della classica azione limitata alle proprie possibilità, ma di una vera e propria sfida contro il tempo, in quanto anche Leanoric si prepara ad attaccarvi, spesso rubando elementi a voi indispensabili.

Nel corso del gioco, quindi, è possibile raccogliere (mediante la semplice pressione del "Fire") le varie erbe reperibili e, cosa alquanto discostante dalla vostra natura, trasformare i poveri villisi in pseudo-zombies che, limitatamente al proprio territorio, tenteranno di contrastare il vostro avversario. Ma passiamo alla parte più affascinante dell'intero gioco, ossia alla preparazione degli incantesimi. Una volta raggiunto un sufficiente numero di erbe raccolte, si è in grado di preparare delle pozioni atte ad indebolire il fisico del mago nemico: come fare? Una volta posizionatisi dinnanzi ad uno dei numerosi calderoni facilmente reperibili, si preme il pulsante di fuoco, e si è in grado, mediante i movimenti orizzontali del joystick, di "sfogliare" le pagine dell'ipotetico libro sottostante, al fine di analizzare le formule in esso contenute.

Una volta individuati i componenti necessari per ogni incantesimo, e verificata l'effettiva raccolta degli stessi, è possibile attaccare l'avversario, con le debite attenzioni però, in quanto anch'esso è in grado di effettuare le nostre stesse operazioni, seppur con maggior lentezza.

Attenzione quindi agli strabilianti risultati che sarete in grado di ottenere: avete mai provato a rendervi invisibili, o ad immobilizzare le persone? Se durante una scampagnata sarete in grado di trovare loppole, erbe cinerarie, condrille, convoli, scudellarie, potrete provare a seguire le indicazioni del manuale, per sbarazzarvi del vostro peggior nemico. Nel gioco funziona, ma la vita, ahimé, non è fatta di soli joystick!

Luca Mantegazza

GRAFICA	7
DIFFICOLTÀ	6
ORIGINALITÀ	7
CONVENIENZA	6,5

LAST MISSION

DATA EAST per COMMODORE 64
Compatibilità: Spectrum
Prezzo: L. 18.000

All'arrivo del prodotto, di chiara impostazione spaziale, in redazione è emerso un comune ed accorato sospiro: "fosse veramente the last!" consci di trovarci dinnanzi al consueto ennesimo "spara e scappa". Ma le nostre previsioni si sono avverate solo in parte, in quanto si trattava si di uno spatial game, ma di discreta fattura, con la giocabilità come qualità primaria.

La storia che caratterizza il videogame non è certo delle più originali: per mezzo del vostro caccia modello "sono l'ultimo rimasto non colpitemi" dovrete vagare per tutto il terreno costituente la vostra base, abbattendo quanti più nemici possibili.

I movimenti dell'astronave, attuabili per mezzo del joystick, risultano non molto fluidi per quanto riguarda gli spostamenti ed anche la singola direzione, sia essa orizzontale, verticale o diagonale, non è impiegabile con le altre, per cui è possibile muoversi solo nella direzione impostata.

Per mezzo del tasto di fuoco si utilizza il classico "cannone" a colpi illimitati (effetto mitragliatrice), mentre un ulteriore aiuto al compimento della missione è rappresentato dal possibile utilizzo di speciali bombe, purtroppo in numero limitato e non reintegrabile, che "liberano" lo schermo da tutti i nemici in quel momento presenti nello stesso.

La parte inferiore del video presenta la selezione attuata del tempo di "special things" a vostra disposizione (per esempio le armi o l'hipervelocità), e quindi un'emblematica linea che diminuirà con l'abbattimento delle astronavi avversarie, ed infine una mappa settoriale, atta ad indicare la posizione del proprio velivolo e quella delle basi presenti. Ulteriori difficoltà sono rappresentate dal fuoco di sbarramento delle basi terrene (ovviamente quelle avversarie) mentre è necessaria la massima attenzione per evitare scontri con le stesse.

Da segnalare, inoltre, come la praticità dei utilizzo simultaneo del joystick e dei pulsanti adibiti al "cambio" ed all'uso delle bombe, sia determinante vista la frenesia sia dei movimenti che degli effetti musicali e sonori, al fine di una buona riuscita nel gioco. La grafica, particolareggiata solo in alcuni punti, non è certo da lodare (così come il già criticato movimento) mentre le stupende musiche che caratterizzano l'intera gara, contribuiscono ad accrescere il valore di positività offerto dalla frenesia e dalla giocabilità tipica dei giochi del genere.

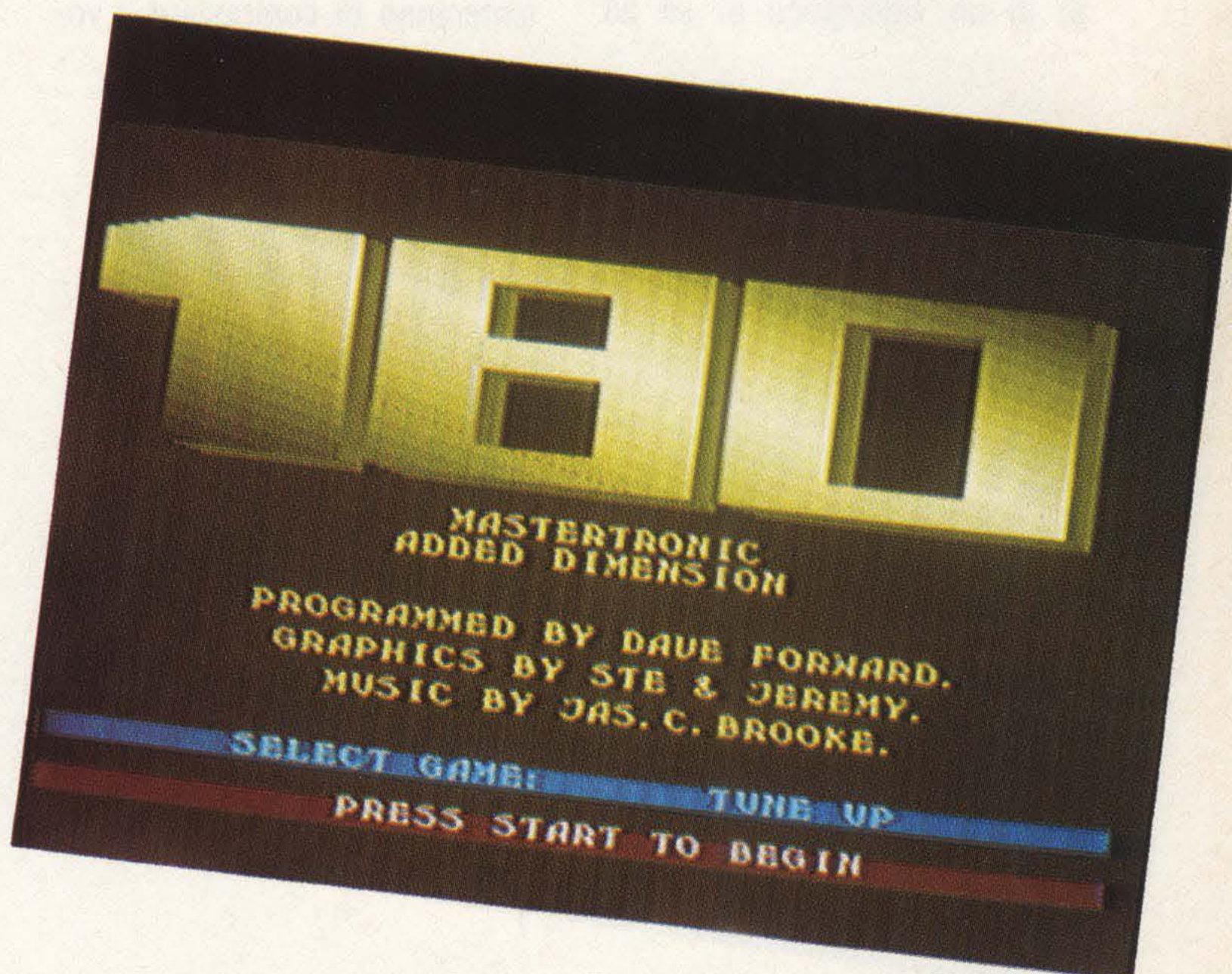
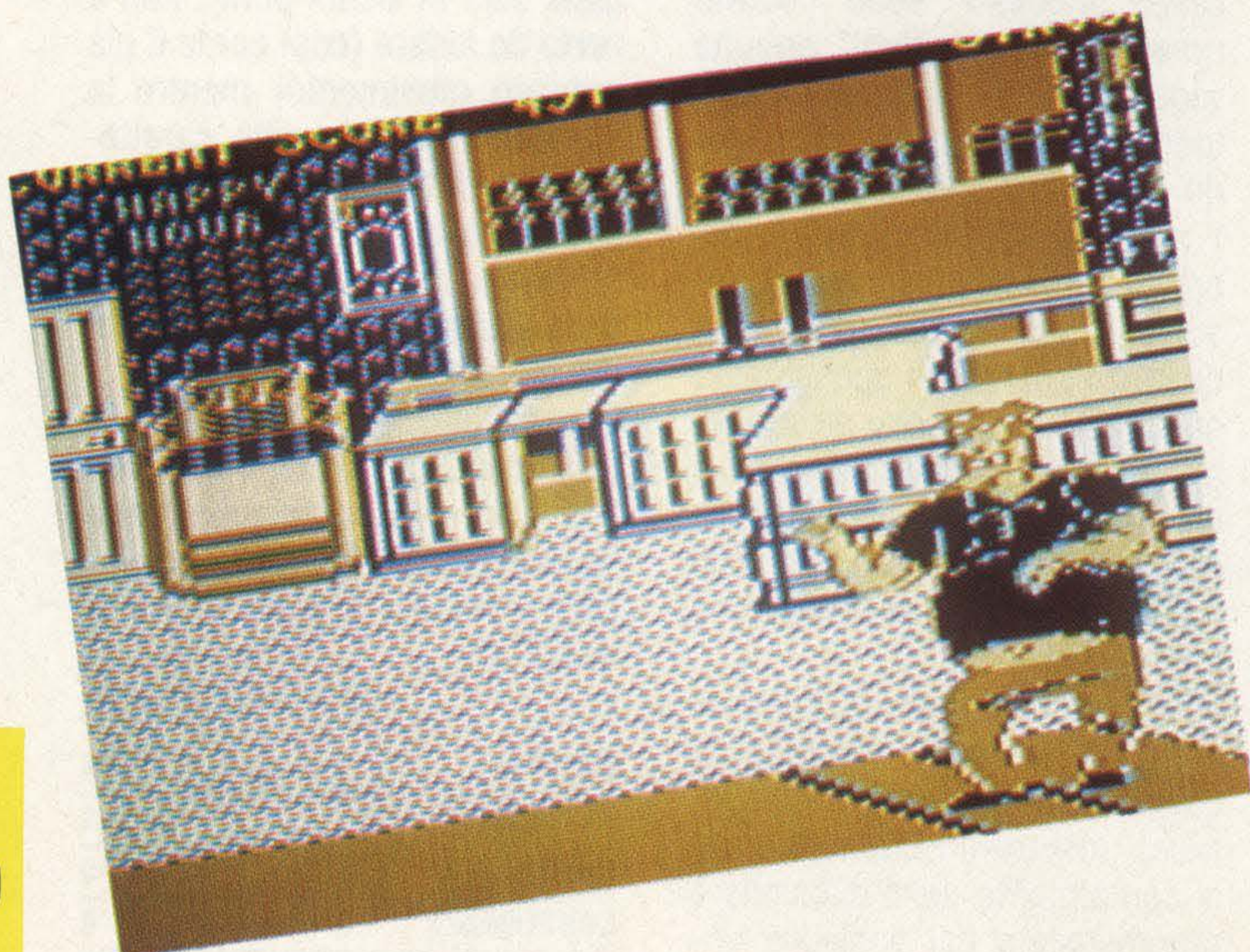
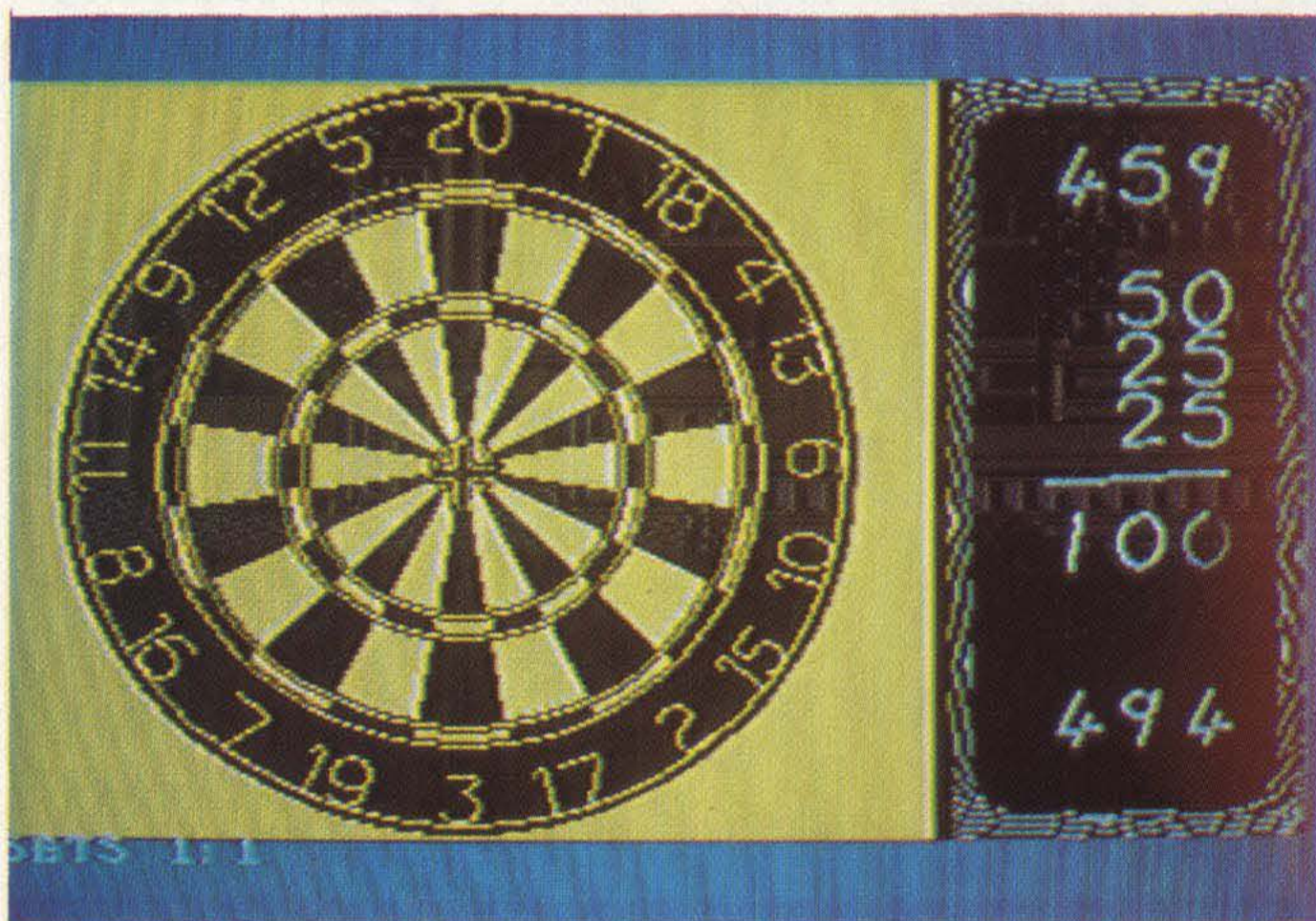
Sostanzialmente Last Mission non introduce novità; è un buon shoot'em up che richiede mano lesta e riflessi fulminei: una ricetta semplice per un prodotto semplice.

Luca Mantegazza

GRAFICA	6
DIFFICOLTÀ	8
ORIGINALITÀ	5
CONVENIENZA	6

180

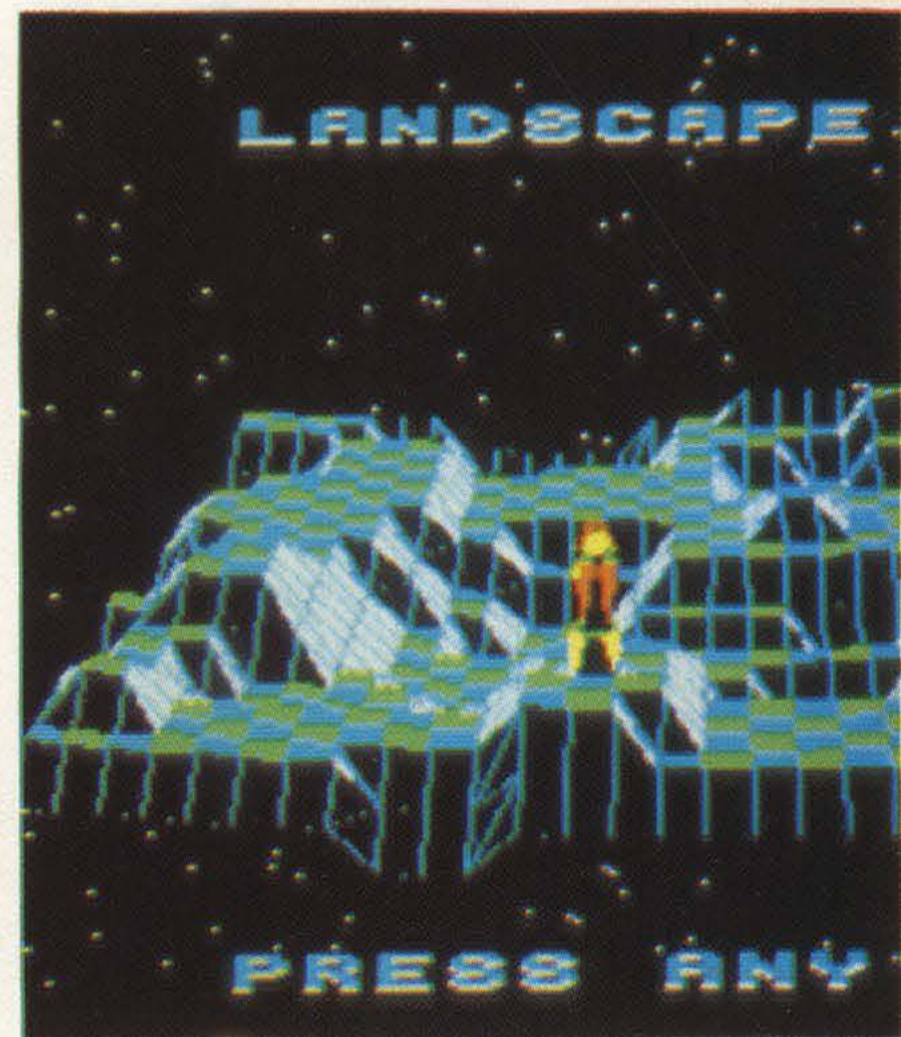
MAD per ATARI XL/XE
Compatibilità: C-64, Spectrum, MSX
Prezzo: L. 7.500

180, numero che evoca in noi angustie trigonometriche, rappresenta invece per gli appassionati di freccette un numero sacro anzi "il" numero sacro per eccellenza. Per spiegarne subito il motivo vogliamo rapidamente entrare nei dettagli tecnici del gioco in questione, che è un classico dei frequentatori di bar. Per giocare a freccette bisogna disporre di... freccette (mi sembra il minimo) e di un bersaglio circolare diviso in varie sezioni, possibilmente appeso ad un muro. Il bersaglio è sostanzialmente diviso in 20 parti a cui sono associati numeri dall'1 al 20 appunto; ognuna di queste sezioni è a sua volta ripartita in varie altezze determinate dalla presenza di due corone circolari, una interna ed una esterna, molto difficili da centrare. Per questa ragione colpire l'esterna raddoppia il valore corrispondente alla sezione centrata, l'interna lo triplica. Lo schermo propone al giocatore il bersaglio, la sua mano in procinto di scagliare la freccetta, e una lavagna su cui viene indicato il punteggio. Per simulare la difficoltà d'assetto della mira sono consentiti al giocatore, o meglio alla sua mano, solo movimenti in diagonale; una situazione un po' problematica da gestire la cui adozione è, a nostro avviso, molto intelligente poiché accresce senza dubbio il realismo. Scopo del gioco è totalizzare per primi 501 punti, con a disposizione delle serie di tre tiri; il massimo punteggio totalizzabile per ogni manche è proprio 180, il che significa aver centrato per tre volte consecutive il cerchio interno in corrispondenza della sezione associata al numero 20; ecco quindi spiegata l'origine del nome del gioco. Le istruzioni di 180 contengono una tabella in cui sono indicate le vie più facili per giungere al 501 a seconda dei punteggi parziali totalizzati nelle manches: roba da veri professionisti! Dopo esservi impegnati un po' nella pratica del lancio potete sfidare vari campioni della specialità, accedere a quarti, semifinali e magari ingaggiare un duello all'ultima freccetta con Jammy Jim, il campione del mondo, nella finale e, come dice il libretto, "perbatterlo dovrete essere poco più che sorprendenti". Wow!

Paolo Cardillo

GRAFICA	7,5
DIFFICOLTÀ	6
ORIGINALITÀ	7,5
CONVENIENZA	8

THE SENTINEL

FIREBIRD per ATARI ST con monitor a colori
Prezzo: L. 39.000

In uno strano universo, costituito da mille mondi, dove la sola forza è l'energia pura, un Synthoid solitario deve combattere contro la Sentinel ed i suoi agenti: i Sentries.

È con queste parole che inizia il manuale di The Sentinel, l'avvincente programma della Firebird che ci accingiamo a recensire.
Nella confezione è contenuto il manuale e l'unico disco pro-

gramma; per poter giocare a "The Sentinel" sono sufficienti 512 k di memoria, mentre è necessario il monitor (o quantomeno la televisione) a colori.
Una volta inserito il dischetto nel drive il programma parte in autostart mostrandoci una schermata introduttiva.
Come già detto, The Sentinel è un gioco "di energia" che, a seconda delle necessità, viene assorbita o emessa.
Il nostro scopo sarà quello di prosciugare la Sentinel e le Sentries di tutta la loro energia in ognuno dei 1000 mondi che compongono l'universo in cui ci troviamo. Ogni mondo è costituito da 32 schermate orizzontali "circolari", vale a dire che partendo da uno schermo prefissato lo si raggiunge di nuovo dopo essere passati per gli altri 31.
Verticalmente il nostro mondo è invece delimitato a poche schermate "non circolari".
Ogni mondo è costituito da figure di tipo geometrico che vengono a formare dei piani a noi visibili solo se ci troviamo a quell'altezza. All'inizio non possiamo che accedere al mondo numero 0000.
La Sentinella è posta su un piedistallo in un luogo non definito del mondo.
Il nostro scopo primario sarà quello di riuscire ad arrivare alla sua altezza per essere in grado

di assorbirla; per fare questo dobbiamo emettere energia al fine di crearci degli adeguati rialzi.
A ogni valore di energia corrisponde, infatti, una particolare rappresentazione grafica: l'albero vale uno, il boulder (una sorta di piedistallo) due, il Synthoid (che sarebbe il nostro personaggio) tre e la Sentinel quattro.
Per guadagnare altezza dobbiamo costruire una torre formata da uno o più boulder, e da Synthoid; questo procedimento andrà ripetuto sino a che non saremo arrivati all'altezza della Sentinel per poterla assorbire.
Logicamente l'energia iniziale non è sufficiente per la nostra opera edile per cui dovremo di volta in volta assorbire le fonti energetiche che incontreremo sul nostro cammino, operazione non particolarmente difficile, visto che di alberi ce ne sono moltissimi.
Sarebbe però tutto molto semplice se... non ci fosse la Sentinel.
Questa, infatti, dal suo piedistallo cerca di individuarci per mezzo di una sorta di raggio in grado di rilevare quei quadranti con più di un'unità di energia; chiaramente, qualora ci individuasse, inizierebbe a prosciugarci di energia sino a farci morire.
I modi per sfuggirle sono essenzialmente due: il primo è riuscire a portarci ad una altezza superiore costruendoci una nuova "piramide". Il secondo è far ricorso all'opzione iperspazio che ci consente di essere catapultati in un nuovo mondo scelto a caso dall'elaboratore.
Una volta eseguito il nostro dovere nel mondo in cui ci trovavamo il computer ci darà un numero di codice per passare a quello successivo; è bene prendere nota di tutti i codici in modo da poter partire in ogni momento dal luogo preferito.
Il programma, per quanto piuttosto ripetitivo, risulta molto stimolante soprattutto nella corsa contro il tempo che dobbiamo ingaggiare per raggiungere la sentinel prima che questa riesca a individuarci; la giocabilità è ottima sia per la relativa semplicità delle operazioni da compiere sia per il fatto che è possibile giocare con il mouse.
Una cosa è comunque sicura, chiunque sia un po' testardo passerà un buon numero di ore davanti all'Atari per riuscire ad assorbire l'energia delle maledette sentinelle, salvo poi trovarsi completamente svuotato come noi!

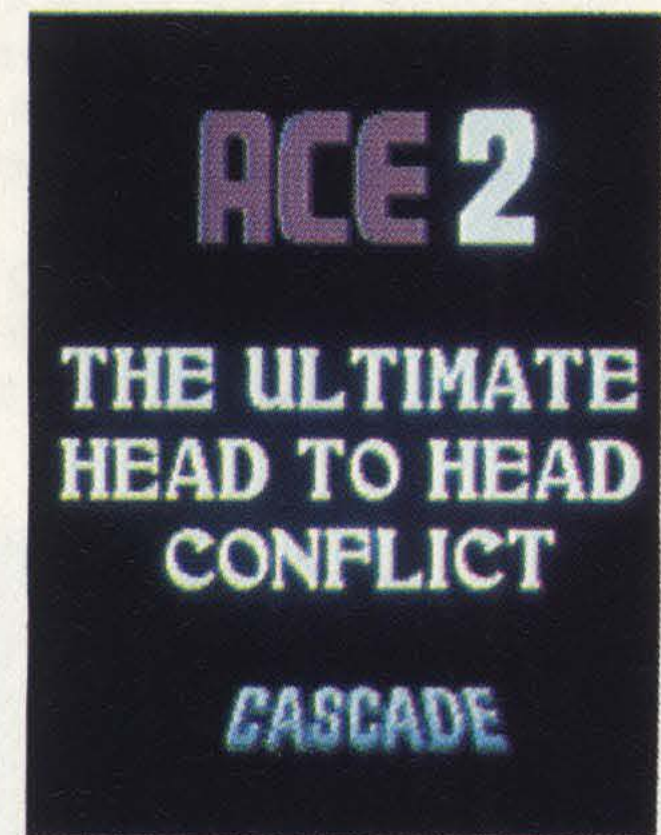
Graziano Lunazzi

GRAFICA	7
DIFFICOLTÀ	8
ORIGINALITÀ	7,5
CONVENIENZA	7

ACE 2

CASCADE per COMMODORE 64
Prezzo: L. 18.000

ACE 2, ovvero Air Combat Emulator numero 2, titolo a doppio senso visto il significato della parola inglese "asso" (ace, appunto), con la quale amano definirsi i piloti di velivoli militari da combattimento.
Ed infatti la voglia di sentirsi un asso è davvero forte in questo programma dove esiste una vera e propria colonna sonora in sottofondo (disinseribile) che abili-

ta il più freddo utente ad esaltarsi alla cloche di uno dei due aerei presenti nel programma, dotati di una manovrabilità davvero eccezionale, degna, del resto, delle odierne macchine da guerra volanti come quelle presenti nella simulazione.
Il primo impatto lo si ha con il succitato motivo musicale davvero azzeccato e con i titoli del programma con apparizione "a sipario"; segue la classifica dei cinque migliori assi con relativo punteggio ottenuto e, quindi, il gioco andrà in demo-mode ove lo si potrà ammirare in tutta la sua varietà di opzioni possibili.
Gli scenari tra i quali si può svolazzare sono di due tipi:
CLOSE RANGE DOGFIGHT: è il più semplice ed ha la durata più breve; entrambi i velivoli sono armati con cannoncini antiaerei (3000 colpi in totale) e 8 missili a ricerca di calore a portata limitata.
Quando un aereo viene abbattuto, il relativo pilota ne riceverà uno nuovo sino ad esaurimento di quelli disponibili, nel qual caso il suo avversario sarà il vincitore.
FULL-SCALE AERIAL AND GROUND-ATTACK: rappresenta il top dell'emulazione; il "plane one" ha dalla sua anche una

nave spia posizionata vicino alla costa di combattimento sulla cui spiaggia si trova anche la stazione radar dell'aereo numero due.
L'obiettivo è qui duplice: eliminare tutti i velivoli ed il supporto del nemico; per fare ciò si dispongono dei soliti 3000 colpi di mitragliatrice e di una varietà di tre diversi tipi di missili che è possibile selezionare sia in qualità che in quantità, prima del decollo.
Nello schermo di selezione opzioni, inoltre, è possibile modificare ulteriori parametri, oltre al già visto scenario di combattimento quali il numero dei giocatori, il livello di gioco, il numero di vite etc.
All'inizio del gioco si potrà scegliere se decollare immediatamente o modificare l'armamento caricato, in funzione del quale si dovranno regolare le proprie mosse in combattimento: è inutile, per esempio, attaccare la stazione radar se non si ha nessun missile aria/terra a disposizione.
Ogni arma, ovviamente, ha una sua ben precisa modalità d'impiego e delle caratteristiche che vanno conosciute per ben figurare, soprattutto, contro il tremendo computer che, già al livello più basso, è decisamente un osso duro anche per i fighters particolarmente abili:
Cannon: mitragliatrice aria/aria di bordo.
Heat seeking missiles: missili aria/aria a ricerca di calore e portata limitata.
Radar guided missiles: missili aria/aria radioguidati a lunga portata.
Air ground/ship missiles: missili aria/superficie radioguidati.
Vi sono anche vari parametri di volo da tenere presenti ed altri che, invece, non sono stati inclusi nella simulazione; tra i primi segnaliamo la velocità di stallo a 140 Kts (ergo non volare a velocità inferiori) ed il "ceiling", cioè la tangenza operativa dell'aereoplano fissata a 60.000 Ft.
Tra gli elementi mancanti si notano le manovre di decollo/atterraggio con relativo carrello up/down), il settaggio dei flaps con relativa gradazione, il controllo del timone di coda, la temperatura dei motori, la necessità di compensare, tirando la cloche, la minore componente di portanza nelle virate strette, il limite di velocità massima ed i "G" che il pilota deve subire nelle virate a velocità ed angoli d'inclinazione particolarmente elevati. Anche la strumentazione non è particolarmente ricca ma, del resto, non lo è neppure sui veri F-18 Hornet ed F-15 Eagle, anche perché non si ha molto tempo per guardarla: essa comprende l'immancabile computer di bordo, il Cathode Ray Tube (CRT's) alias radar di bordo il pitch display, più noto come variometro, che indica la velocità verticale dell'aereo (cioè se sale o scende...), il Roll Indicator, indicatore di virata corretta. l'altimetro digitale (quota dell'aereo in piedi), l'anemometro (velocità in nodi), il Power, cioè la potenza dei motori (se superiore al 75% avrà la parte terminale rossa ad indicare l'impiego dei postbruciatori per le velocità supersoniche), il carburante rimasto (se è rosso si è in riserva!) ed il Compass, cioè lo strumento più utile per tutti i piloti del mondo: la cara, vecchia bussola.

L'ultima (finalmente!) opzione del gioco è costituita da una mappa, attivabile indipendentemente da ciascuno dei due giocatori, che riporta tutti gli elementi del gioco (aerei, missili, stazione-radar e nave-spia).
Gli ulteriori tips presenti nel manuale di istruzioni, valido anche per la versione Plus/4 e, purtroppo, mancante della traduzione in italiano (...), fanno di A.C.E. 2 un gioco molto appassionante soprattutto grazie alle caratteristiche musicali (Rob Hubbard), di grafica (Damon Redmon) e del programma stesso (Ian Martin).
Grazie al lavoro di queste persone possiamo così gustarci il risultato del loro impegno, leggermente più nobile e meritevole di quello di alcuni "distributori" abusivi dall'occhio bendato che contribuiscono a limitare sempre di più l'importazione delle novità estere; fortunatamente, chi le importa e chi le compra onestamente, invece, conosce e, soprattutto, mette in pratica il settimo comandamento e, quel che è più importante, non alimenta un fuoco che deve solo essere domato.
Ed al più presto.

Alessandro Diano

GRAFICA	7
DIFFICOLTÀ	8
ORIGINALITÀ	7
CONVENIENZA	7,5

HINTS'N'POKES

Eh sì, il bello dei videogiochi sta nel giocarli ma anche nell'insinuarsi tra i meandri delle loro programmazioni per operare manomissioni; d'altronde in giochi come Wizball chi non desidererebbe usufruire di vite infinite?

WIZBALL

Ecco quindi come conquistarsi l'immortalità; uno dei pochi incantesimi che Bit Games si permette di suggerire al Mago-Col-Gatto-Al-Seguito:

```
10 FORM=53229TO53258:READL:POKEM,L:D=D+L:NEXT
20 IFD=2999THENSYS53229
30 PRINT"ERRORE":END
40 DATA 32,44,247,32,108,245,169,9,141,61
50 DATA 4,169,208,141,62,4,76,99,3,169,96
60 DATA 141,39,107,206,32,208,76,80,0
```

ARKANOID

Ma il concetto di immortalità può essere benissimo applicato ad un cursore che respinge una pallina verso un muro di mattoncini, ovvero ad Arkanoid; stavolta non vi suggeriamo Pokes ma un pratico e sicuro trucco: caricato il gioco, sceglierete l'opzione per i due giocatori; scoprirete che, quando il giocatore 2 avrà raggiunto i 20000 punti, qualsiasi cosa colpirà gli verrà regalata una vita extra fino a raggiungere le 87 vite.

GAUNTLET

Accontentiamo ora gli "spectrumisti" con un bel programmino i cui effetti benefici sono notevoli per un gioco come Gauntlet

```
10 CLEAR 32768:LET F=0
20 FOR K=23296 TO 23320:READ B:POKE K, B:LET F=F+B:NEXT K
30 IF F=2969 THEN PRINT "ERRORE DATI": STOP
40 FOR F=F TO 1e9:READ B:IF B<999 THEN POKE K,B:NEXT K
50 RANDOMIZE USR 23296
60 DATA 221,33,218,254,17,81,1,62,255,55
70 DATA 205,86,5,48,241,33,24,91,34,57,255,243
80 DATA 195,0,255,175,50,105,189,50,1,13,109:REM IMMORTALITÀ
90 DATA 50,155,44:REM TEMPO PER I TESORI INFINITO
100 DATA 62,24,50,87,175:REM NESSUN NEMICO GENERATO
110 DATA 33,0,0,34,130,142:REM NIENTE CIBO AVVELENATO
120 DATA 62,24,50,121,144:REM SORPRESA!
130 DATA 195,0,132,999:REM FINE DATI
```

FLIGHT SIMULATOR II

Ecco ora alcuni "tricconi" per chi ama scorrazzare in lungo ed in largo per i cieli statunitensi con il superbo "Flight Simulator II" e non vuole perdere delle ore per vedersi i più bei posti, seppur videoemulati, del programma; riportiamo qui di seguito le coordinate delle principali edificazioni americane presenti nel disco-base, ricordando la loro validità anche nelle altre versioni, visto che si tratta di valori reali e non relativi al programma stesso:

STATUA DELLA LIBERTÀ: 17050 Nord, 20970 Est
WORLD TRADE CENTER: 17060 Nord, 20982 Est
EMPIRE STATE BUILDING: 17073 Nord, 20990 Est
PONTE DI BROOKLYN: 17036 Nord, 21006 Est

Vi è, inoltre, un'ulteriore coppia di coordinate con le quali ci si porterà molto velocemente (praticamente in istantanea!) nel tratto di circuito di volo chiamato "finale", che sarebbe l'ultimo tratto che percorre in volo il pilota prima di atterrare, cioè quando è allineato con la pista d'atterraggio e sta scendendo verso di essa; gli "inesperti" o poco pratici potranno così allenarsi sino ad imparare la delicatissima fase di atterraggio che, soprattutto in F.S.II, richiede una sensibilità notevole; ecco le coordinate:

FINALE PER L'ATTERRAGGIO: 17181 Nord, 16671 Est
Heading: 000

Tutti i valori visti sin qui vanno, ovviamente, inseriti in Editor Mode alla voce relativa; l'heading rappresenta il verso d'orientamento della prua del velivolo che deve essere a Nord (000) solamente nel caso del finale; per gli altri "siti" basta farsi un po' di giretti divertendosi come si può: avete mai provato, per esempio, a mettervi in finale con il ponte di Brooklyn e fare un "touch and go" alla Mathias Rust?

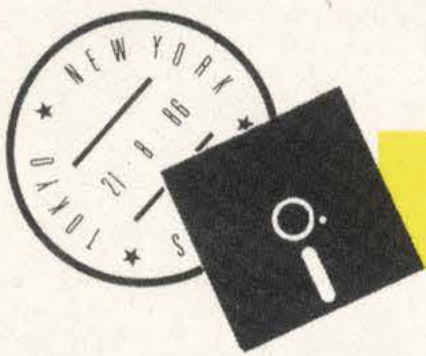
Voi che potete, prendetevi queste soddisfazioni che un "vero" pilota non potrà mai togliersi ed aggiungerete un pizzico di varietà ad un grande programma come questo!

Ed a tale proposito, così come Rust ha "elaborato" il suo Cessna prima di fare l'avioturista, ecco ulteriori trucchi per rendere davvero "Abarth" il proprio aereo.

Sempre in modo Editor, prima di partire digitate 65535 alla voce Throttle settling e potrete così viaggiare alla velocità di 190 nodi (!) e salire ad un rateo di 1500/1600 piedi al minuto (!!).

Ma, siccome sappiamo che tra i fedeli di F.S.II ci sono anche gli amici "guerrafondai" che lo adoperano prevalentemente nella sua modalità WW I, cioè prima Guerra Mondiale, ove il nostro timido planetto si trasforma in macchina da combattimento, ecco un utilissimo "trick" per i vostri aereoplani: prima di entrare in "WW I mode", selezionate il serbatoio di carburante destro (right fuel tank) e potrete così volare con una preoccupazione in meno; l'autonomia di volo risulterà raddoppiata!

Per questo mese è tutto; vi raccomandiamo di analizzare i tricks ed inviarci gli eventuali miglioramenti che riuscirete a scoprire; in fondo basta solo comportarsi in modo "anomalo" all'interno dei programmi, facendo ciò che non è previsto dagli stessi, cioè BARARE! Con questa istigazione a delinquere (ehm...) vi ricordiamo l'indirizzo per le vostre scoperte:

BIT GAMES
Rubrica Tips & Tricks
C.so di Porta Romana 1
20122 Milano

JACKSON SOFT MAIL SERVICE

GIOCHI DISPONIBILI A CATALOGO

CODICE	TITOLO	PRODUTTORE	TIPO	MANUALE	SUPPORTO	COMPUTER
L. 5.000						
1266	BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	SP	N	C	C64
0929	CHOPLIFTER	ARIOLASOFT	AR	N	C	C64
0617	FEUD	BULLDOG	AA	N	C	A80
0037	STORM	MASTERTRONIC	AR	N	C	A80
1267	SUPER ROBIN HOOD	CODE MASTERS	AA	N	C	C64
1052	ZOLYX	FIREBIRD	AR	N	C	C16
L.5.500						
1265	TREASURE ISLAND	MASTERTRONIC	AD	N	C	C64
L.7.500						
0284	HANDBALL MARADONA	BUG-BYTE	SP	S	C	C64
L.12.000						
1284	ARTIC FOX	ARIOLASOFT	SI	N	C	C64
1299	AUTOMAN	BUG-BYTE	AR	N	C	C64
1287	EUREKA!	DOMARK	AD	N	C	C64
1291	HENRY'S HOUSE (4 PRG.)	ENGLISH SOFTW.	RA	N	C	C64
1296	OSPREY!	BOURNE EDUC. SW.	ED	N	C	C64
1108	RENEGADE	LEADER	AR	S	C	C64
1303	ROCK'N'BOLT	ACTIVISION	AR	N	C	C64
1289	SELECT 1 (12 PRG.)	COMPUTER RECORDS	RA	N	C	C64
1304	THE YOUNG ONES	ORPHEUS	AD	N	C	C64
1295	VIKINGS	STATUS SOFTWARE	AA	N	C	C64
L.15.000						
1307	CELL DEFENCE	HESWARE	ED	N	D	C64
1297	ELIDON	ORPHEUS	AD	N	C	C64
1286	MACBETH	SPARKLERS	AD	N	C	C64
1305	MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION	AR	N	D	C64
1290	NEVERENDING STORY	OCEAN	AD	N	C	C64
1236	TASS TIMES IN TONETOWN	ACTIVISION	AD	N	D	C64
1298	THE TRACER SANCTION	ACTIVISION	AD	N	D	C64
1309	VALHALLA	LEGEND	AD	N	C	C64
1285	ZZAP SIZZLERS II (4 PRG.)	GREMLIN	RA	N	D	C64
L.18.000						
1115	007: THE LIVING DAYLIGHTS	DOMARK	AA	N	C	C64
0884	5 STAR GAMES II	BEAU-JOLLY	RA	N	C	S48
0310	ACE OF ACES	U.S. GOLD	SI	N	C	MSX
1292	ADVENTURE CONSTRUC. SET	ARIOLASOFT	UT	N	D	C64
1302	BELOW THE ROOT	WINDHAM CLASSICS	AD	N	D	C64
1272	BISMARCK	PSS	ST	N	C	C64
1190	BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	AR	N	C	C64
1301	C16 CLASSICS	GREMLIN	RA	N	C	C16
1233	CHAMP.BASEBALL	ACTIVISION	SP	N	C	C64
1230	DEATHWISH 3	GREMLIN	AR	N	C	MSX
1154	EPYX EPICS	EPYX	RA	N	C	C64
1100	GAME OVER	OCEAN	AR	N	C	C64 S48
0727	INTO THE EAGLES NEST	PANDORA	AR	N	C	S48
1031	INVISICLUE: MOONMIST	INFOCOM	AC	N	L	ACC
1110	LAST MISSION	U.S. GOLD	AR	N	C	C64
1300	LORD OF THE RINGS	MELBOURNE HOUSE	AD	N	C	AM4 C64
1101	MAX TORQUE	BUBBLE BUS	SP	N	C	C64
1203	MYSTERY OF THE NILE	FIREBIRD	AA	N	C	C64
1188	POWER PACK 1	AUDIOGENIC	RA	N	C	C16
0218	SUMMER EVENTS	ANCO	SP	N	C	C16
1293	SWISS FAMILY ROBINSON	WINDHAM CLASSICS	AD	N	D	C64
0856	TAI PAN	OCEAN	AR	N	C	AM4
1294	THE GREAT AMERICAN ROAD R	ACTIVISION	SI	N	D	C64
1114	TRANSATLANTIC BALLON CHAL	VIRGIN GAMES	SP	N	C	C64
0836	WONDER BOY	ACTIVISION	AR	N	C	AM4
L.20.000						
1240	MOUSE HOUSE	AMERICAN COVERS	AC	N	H	ACC
1283	QUIET RIOT	PRISM LEISURE	AC	N	H	ACC
L.25.000						
1273	BISMARCK	PSS	ST	N	D	C64
1048	CHAMP.BASEBALL	ACTIVISION	SP	N	D	C64
1155	EPYX EPICS	EPYX	RA	N	D	C64
1161	EXTRAVAGANZA	EIDERSOFT	AA	N	D	AST
1308	FAHRENHEIT 451	TELARIUS	AD	N	D	C64
1229	GAME OVER	OCEAN	AR	N	D	C64
1166	METROPOLIS 2000 A.D.	EIDERSOFT	AR	N	D	AST
1268	MYSTERY OF THE NILE	FIREBIRD	AA	N	D	C64
1132	PIRATES OF THE BARBARY CO	CASCADE	AA	N	D	AST
L.29.000						
1306	AMAZON	TELARIUS	AD	N	D	MSD
0953	BARBARIAN	PALACE SOFTWARE	AR	N	D	AST
0560	DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE	CW	N	D	C64
1137	GOLDEN PATH	RAINBIRD	AA	N	D	AST
1163	JUPITER PROBE	MICRODEAL	AA	N	D	AST
1288	PAINTWORKS	ACTIVISION	GR	N	D	AST
L.34.000						
1312	PORTA DISCHETTI SPACE 330	MASSPLAST	AC	N	H	ACC
L.35.000						
0948	FOOTBALL FORTUNE	CDS	SP	N	D	C64
1237	KICKSTART 1.2 UPDATE	AMIGA INC.	UT	N	D	AMI
1243	SCENERY DISK 1	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1244	SCENERY DISK 2	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1245	SCENERY DISK 3	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1246	SCENERY DISK 4	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1247	SCENERY DISK 5	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1248	SCENERY DISK 6	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1235	SWOOPER	ROBTEK	AR	N	D	AMI
L.37.000						
1311	PORTA DISCHETTI SPACE 540	MASSPLAST	AC	N	H	ACC
L.39.000						
1270	CONFLICT IN VIETNAM	MICROPROSE	ST	N	D	A80 C64
0727	INTO THE EAGLES NEST	PANDORA	AR	N	D	AST
1145	KNIGHT ORC	RAINBIRD	AD	N	D	AMI AST
0592	LEADERBOARD	U.S. GOLD	SP	N	D	A80
1123	MOEBIUS	ORIGIN	AA	N	D	C64
1167	NINE PRINCES IN AMBER	AUDIOGENIC	AA	N	D	AST
1271	OGRE	ORIGIN	ST	N	D	C64
1169	PERRY MASON	AUDIOGENIC	AD	N	D	AST
0454	SENTINEL	FIREBIRD	ST	N	D	AST
1274	SIDEWALK	INFOGRAMES	AA	N	D	AST
0282	SUPER HUEY	U.S. GOLD	SI	N	D	AMI
1111	WAR GAME CONSTRUCTION SET	STRATEGIC SIMULA	ST	N	D	C64
L.45.000						
1227	ADVANCED ART STUDIO	RAINBIRD	GR	N	D	AST
0864	FONT PACK 1	BERKELEY	AG	N	D	C64
1239	SCENERY DISK 7	SUB LOGIC	SI	N	D	AMI AST C64
1249	SCENERY DISK JAPAN	SUB LOGIC	SI	N	D	C64 MSD
1250	SCENERY DISK SAN FRANCISC	SUB LOGIC	SI	N	D	C64 MSD
1236	TASS TIMES IN TONETOWN	ACTIVISION	AD	N	D	AMI
0511	TRACKER	RAINBIRD	AR	N	D	AST
L.49.000						
1164	KING QUEST 3	SIERRA ON-LINE	AD	N	D	AMI
0986	PASSENGERS ON THE WIND	INFOGRAMES	AD	N	D	MSD
1170	SPACE QUEST	SIERRA ON-LINE	AD	N	D	AMI
0839	SUB BATTLE SIMULATOR	EPYX	SI	N	D	MSD
1029	TERRORPODS	PSYGNOSIS	AR	N	D	AMI AST
L.50.000						
1256	CALIFORNIA GAMES (USA)	EPYX	SP	N	D	C64
1242	CREATE WITH GARFIELD	DLM EDUCATIONAL	GR	N	D	C64
0862	DESK PACK 1	BERKELEY	AG	N	D	C64
1257	SS: BASEBALL (USA)	EPYX	SP	N	D	C64
L.59.000						
1232	BALLYHOO	INFOCOM	AD	N	D	AMI
0560	DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE	CW	N	D	MSD
0078	HARD BALL!	ACCOLADE	SP	N	D	AMI
1171	STATIONFALL	INFOCOM	AD	N	D	AMI
1172	TEMPUS	EIDERSOFT	AA	N	D	AST

GIOCHI IN ARRIVO

"Spese postali: Lit. 3000 per ogni spedizione effettuata".

CODICE	TITOLO	PRODUTTORE	TIPO	MANUALE	SUPPORTO	COMPUTER
L. 5.000						
0348	FLASH GORDON	M.A.D.	AR	N	C	A80 AM4
0984	MILK RACE	MASTERTRONIC	SP	N	C	A80 AM4
0670	PARK PATROL	FIREBIRD	AR	N	C	AM4
L.12.000						
1226	MEGA APOCALYPSE	LEADER	AR	S	C	C64
0856	TAI PAN	OCEAN	AR	N	C	C64
1109	TANK	LEADER	AR	S	C	C64
L.15.000						
1319	MEGA APOCALYPSE	LEADER	AR	N	D	C64
1320	RENEGADE	LEADER	AR	N	D	C64
1121	TAI PAN	LEADER	AA	S	D	C64
1321	TANK	LEADER	AR	N	D	C64
L.18.000						
1115	007: THE LIVING DAYLIGHTS	DOMARK	AA	N	C	A80 AM4 MSX S48
1281	4 ACTION HITS	AMERICAN ACTION	RA	N	C	C64
1135	ACE 2	CASCADE	AR	N	C	S28 S48
1143	ATHENA	IMAGINE	AA	N	C	AM4 C64 S48
0612	BALLBLAZER	ACTIVISION	AR	N	C	MSX
1098	CALIFORNIA GAMES	U.S. GOLD	SP	N	C	C64
1136	CATCH 23	MARTECH	AA	N	C	S48
1230	DEATHWISH 3	GREMLIN	AR	N	C	S48
0980	DR. LIVINGSTONE	ALLIGATA	AA	N	C	C64
1183	EDGE CLASSIC	THE EDGE	RA	N	C	S48
1100	GAME OVER	OCEAN	AR	N	C	AM4
0393	HOWARD THE DUCK	ACTIVISION	AR	N	C	MSX
1151	IMPLOSION	CASCADE	AA	N	C	C64 S48
1110	LAST MISSION	U.S. GOLD	AR	N	C	S48
1279	LIVE AMMO (5 PRG.)	OCEAN	RA	N	C	C64
1325	ON THE TILES	FIREBIRD	AR	N	C	C64
1168	OUTCASTS	MASTERTRONIC	AA	N	D	AST
1132	PIRATES OF THE BARBARY CO	CASCADE	AA	N	D	C64
0837	QUARTET	ACTIVISION	AR	N	C	AM4
1108	RENEGADE	IMAGINE	AR	N	C	AM4 S48
0874	RISK	THE EDGE	AR	N	C	C64
1323	SCARY MONSTER	FIREBIRD	AR	N	C	C64
0152	SORDERON'S SHADOW	FIREBIRD	AD	N	C	C64
0257	SPACE HARRIER	ELITE	AR	N	C	C16
1097	STAR PAWS	SOFTW. PROJECTS	AR	N	C	AM4 S48
0954	STIFFLIP & CO.	PALACE SOFTWARE	AD	N	C	AM4
0211	STRIP POKER	ANCO	TA	N	C	C16
0838	SUB BATTLE SIMULATOR	U.S. GOLD	SI	N	C	C64
1152	SUPER SPRINT	ELECTRIC DREAMS	SP	N	C	C64
0856	TAI PAN	OCEAN	AR	N	C	S48

1327 TRACK & FIELD KONAMI SP N C C64
1114 TRANSATLANTIC BALLON CHAL VIRGIN GAMES SP N C AM4 S48
1146 TRANTOR GO ! AA N C AM4 C64 S48
1065 TRIO HIT PACK ELITE RA N C AM4 S48
0982 WIZBALL OCEAN AR N C AM4 S48
1277 X-15 ACTIVISION SI N C C64

L.25.000
1282 4 ACTION HITS AMERICAN ACTION RA N D C64
1131 CALIFORNIA GAMES U.S. GOLD SP N D C64
1258 FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT IHT GRUPPO EDITO MA S L C64
1280 LIVE AMMO (5 PRG.) OCEAN RA N D C64
1326 ON THE TILES FIREBIRD AR N D C64
1324 SCARY MONSTER FIREBIRD AR N D C64
1322 SUPER SPRINT ELECTRIC DREAMS SP N D C64
0461 THE THREE MUSKETEERS AMERICAN ACTION AD N D C28
1328 TRACK & FIELD KONAMI SP N D C64
1278 X-15 ACTIVISION SI N D C64

L.29.000
1175 CODENAME DROID ACORNSOFT AA N D OPS
1176 CRAZEE RIDER ACORNSOFT AR N D OPS
1275 FOOTBALL FORTUNE (ITA) LEADER SP S C C64
0879 MOUSE TRAP TYNESOFT AR N D AMI
0150 SPY VS SPY TYNESOFT AR S D OPS
0839 SUB BATTLE SIMULATOR U.S. GOLD SI N D C64

L.39.000
1160 AMAZON AUDIOGENIC AA N D AST
1138 AUTO DUEL ORIGIN ST N D AST C64
1276 FOOTBALL FORTUNE (ITA) LEADER SP S D C64
1108 RENEGADE IMAGINE AR N D AST
1185 SPORTS COMPILATION ACTIVISION RA N C S48
1173 T.N.T. INFOGRAMES AR N D AST
0856 TAI PAN OCEAN AR N D AST

L.49.000
1276 FOOTBALL FORTUNE (ITA) LEADER SP S D MSD
0517 GAUNTLET U.S. GOLD AR N D AMI
1164 KING QUEST 3 SIERRA ON-LINE AD N D AST
1165 LURKING HORROR INFOCOM AD N D C64
1170 SPACE QUEST SIERRA ON-LINE AD N D AST
1171 STATIONFALL INFOCOM AD N D C64
1174 VEGAS GAMBLER EIDERSOFT TA N D AST
1096 WORLD CLASS LEADERBOARD U.S. GOLD SP N D MSD

L.54.000
1259 IL MANUALE DELL'AMIGADOS IHT GRUPPO EDITO MA S L AMI
0826 L'AMIGA IHT GRUPPO EDITO MA S L AMI

L.59.000
0689 KAMPSGRUPPE STRATEGIC SIMULA ST N D AMI
1165 LURKING HORROR INFOCOM AD N D AST
0635 ROADWAR 2000 STRATEGIC SIMULA ST N D AMI
1171 STATIONFALL INFOCOM AD N D AST

L.60.000
1262 PROGRAMMARE L'AMIGA (2) IHT GRUPPO EDITO MA S L AMI

L.64.000
1260 GUIDA UFFICIALE AL GEOS IHT GRUPPO EDITO AG S L C64

L.69.000
0461 THE THREE MUSKETEERS AMERICAN ACTION AD N D AMI

L.75.000
1261 PROGRAMMARE L'AMIGA (1) IHT GRUPPO EDITO MA S L AMI

L.89.000
0801 KING OF CHICAGO MINDSCAPE CW N D MAC

DA STABILIRE
1180 ACTION PACK II ALLIGATA RA N C C64
0910 ADVANCED USER GUIDE GLENTOP MA N L AST
1200 AIRBORNE RANGER MICROPROSE ST N D C64
1130 ANCIENT MARINER SYSTEM ARCHITECT AA N D AMI AST
1192 ARENA/BRATACCAS PSYGNOSIS RA N D AST
0692 ARKANOID OCEAN AR N D MSD
1138 AUTO DUEL ORIGIN ST N D A80 AMI
1141 BANGKOK KNIGHTS SYSTEM 3 AA N C C64 S48
1142 BANGKOK KNIGHTS SYSTEM 3 AA N D AST C64
1133 BATTLE OF GUADALCANAL ACTIVISION ST N C AM4 C64 S48
1134 BATTLE OF GUADALCANAL ACTIVISION ST N D C64
1125 BATTLE SHIPS ELITE BG N C AM4 AST C64 S48
1190 BUBBLE BOBBLE FIREBIRD AR N C AM4 S48
1191 BUBBLE BOBBLE FIREBIRD AR N D AST C64
1124 BUGGY BOY ELITE AR N C C64
1007 CAVO MODEM RS232 ASIA COMMERCIAL AC N H ACC
1181 COIN OP CLASSIC U.S. GOLD RA N C C64 S48
1147 DAN DARE: PILOT OF THE FU VIRGIN GAMES AA N D AST
1310 DELUXE PAINT II ELECTRONIC ARTS GR N D AMI
0560 DEFENDER OF THE CROWN MINDSCAPE CW N D AST
1313 DESK PACK 2 BERKELEY AG N D C64
1122 DRILLER INCENTIVE AA N C C64
0769 EDEN BLUES ERE INFORMATIQUE AA N D MSD
1105 EMERALD MINES ANCO AR N D AMI
1201 FERRARI FORMULA ONE ELECTRONIC ARTS SP N D AMI
1269 FLIGHT SIMULATOR II SUB LOGIC SI N D C64
1119 GFA DESKTOP PUBLISHER GLENTOP PU N D AST
1116 GFA DRAFT + GLENTOP GR N D AST
1118 GFA FILM MANAGER GLENTOP UT N D AST
1117 GFA VECTOR GLENTOP GR N D AST
1314 GEOCALC BERKELEY AG N D C64
1318 GEOMOUSE BERKELEY AG N H C64
1317 GEOPRINT CABLE BERKELEY AG N H C64
1316 GEOPROGRAMMER BERKELEY AG N D C64
1315 GEOPUBLISHER BERKELEY AG N D C64
1024 GRANDSLAM TENNIS INFINITY SP N D AMI
0956 GUILD OF THIEVES RAINBIRD AD N D A80
0626 GUNSHIP MICROPROSE SI N C AM4 S48
1153 HIGH FRONTIER ACTIVISION AR N C AM4 S48
1162 HISOFT BASIC HISOFT LI N D AST
1042 IMAGE SYSTEM C.R.L. GR N D C64
1094 INDIANA JONES U.S. GOLD AA N C AM4 AST C64 S48
1008 INTERFACCIA RS232-C64 ASIA COMMERCIAL AC N H ACC
0978 JET SUB LOGIC SI N D AMI
1104 KARATE KING ANCO SP N D AMI
0801 KING OF CHICAGO MINDSCAPE CW N D AMI AST
1145 KNIGHT ORC RAINBIRD AD N D C64
0770 MACADAM BUMPER ERE INFORMATIQUE TA N D MSD
1123 MOEBIUS ORIGIN AA N D AMI AST
0409 MUSIC STUDIO ACTIVISION MU N D AMI
1178 PASCAL METACOMCO LI N D AMI
0986 PASSENGERS ON THE WIND MS INFOGRAMES AD N D AM4 MSX
1112 PROJECT: STEALTH FIGHTER MICROPROSE ST N D C64
1150 QUEDEX THALAMUS AR N C C64
1025 QUEEN TEST TA N D AMI
0698 S.D.I. MINDSCAPE CW N D C64
1099 SS: BASEBALL U.S. GOLD SP N C C64
1102 SS: BASKETBALL U.S. GOLD SP N C C64
1034 SABOTEUR II DURRELL AR N D MSD
1026 SHAKESPEARE INFINITY PU N D AMI
1126 SHOOT'EM UP CONSTRUCTION OUTLAW PRODUCTIO UT N C C64
1127 SHOOT'EM UP CONSTRUCTION OUTLAW PRODUCTIO UT N D C64
0742 SINBAD MINDSCAPE CW N D AST C64
1128 SIX PACK 2 (6 PRG.) ELITE RA N C AM4 C64 S48
1129 SIX PACK 2 (6 PRG.) ELITE RA N D AM4 C64
0771 SOLO FLIGHT MICROPROSE SI N D AMI
1194 SOLOMON'S KEY U.S. GOLD AA N C AM4 S48
1195 SOLOMON'S KEY U.S. GOLD AA N D AST C64
1028 ST WARS MILES GROUP AR N D AST
1139 STAR GAMES II GREMLIN RA N C AM4 C64 S48
1140 STAR GAMES II GREMLIN RA N D C64
0921 SUPERGRAPHICS GLENTOP GR N D OPS
1264 TEST DRIVE ELECTRONIC ARTS SI N D AMI
0514 THE PAWN RAINBIRD AD N D MAC
1202 THUNDER CHOPPER ACTION SOFT SI N D C64
1144 ULTIMA IV ORIGIN AD N D C64
1198 VAMPIRE KILLER MSX2 KONAMI AR N R MSX

	Cod.	Descrizione		Cod.	Descrizione
1	a80	Atari 800/130	7	c28	Commodore 128
2	acc	Accessori	8	c64	Commodore 64
3	am4	Amstrad CPC 464	9	msd	MS-DOS
4	ami	Commodore Amiga	10	msx	MSX
5	ast	Atari ST	11	ops	Prodest C128 S
6	c16	Commodore 16/Plus 4	12	s48	Spectrum 48k

I prezzi indicati sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa. Tutti i prodotti s'intendono su cassetta ad eccezione di quelli con il prezzo contrassegnato dalle seguenti sigle:

d Disco
h Hardware
l Libro
m Microdrive
r Cartuccia
z Cartuccia + disco

Elenchiamo di seguito la legenda tipo programma (colonna TIPO):

AA	Arcade/avventura (senza testo)	LI	Linguaggio
AC	Accessorio	MA	Manuale
AD	Avventura (con testo)	MU	Musica
AG	Accessorio GEOS	PI	Programma integrato
AR	Arcade	RA	Raccolta di programmi
BU	Affari & finanza	SI	Simulazione
CW	Cinemaware	SP	Sportivo
DB	Database	ST	Strategico
EX	Sistema esperto	TA	Da tavolo
FE	Foglio elettronico	UT	Utility
GE	Gestionale	WP	Gestione di testi
GR	Grafica		

Nota: la colonna IT indica se il programma è comprensivo della traduzione del manuale in italiano oltre a quello originale.

Gli ordini non firmati non verranno evasi.
Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a:

Jackson Soft Mail Service - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Cognome .... Nome..................................

Via .... Città.....................................

Cap. .... Prov. .... Tel. ....

Firma (se minorenne quella di un genitore) ....

CODICE	COMPUTER	TITOLO GIOCO	PREZZO
Ordine minimo L. 20.000		SPESE POSTALI	4.000
Pagam. contrassegno		TOTALE L.	